

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№8
2008

DVD

Street Fighter IV

Прощайте, зубы

Call of Juarez: Bound in Blood

Бабы, клады,
два ствола

Divinity 2: Ego Draconis

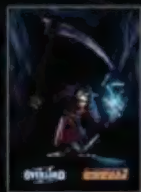
Кто хочет стать
драконьером?

На диске:

- FUEL
- Trine
- The Elder Scrolls:
Daggerfall

OVERLORD II

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ



Myvu Crystal 701



Airties Air 4240



WCG 2009

WORLD CYBER GAMES

ЧЕМПІОНАТ СВИТУ З КІБЕР-ІГОР

Світ чекає на нових героїв!



www.wcg.com.ua

Настав час Всесвітніх кіберігор! Найбільший у світі чемпіонат з комп'ютерних ігор чекає на тебе.
Бажаш показати себе у віртуальних змаганнях WCG 2009?
Реєструйся для участі у відбірковому турнірі на сайті www.wcg.com.ua до 16 серпня.
Зустрінемось у кіберпросторі!

Інфолінія Samsung 8-800-502-0000 (дзвінки по Україні зі стаціонарних телефонів безкоштовні)

 K-TRADE
ВСТАНОВИ СТАНДАРТИ

Головний медіа-партнер:

 Gameplay
www.gameplay.com.ua



Медіа-партнери:



mobility



mobile_xp

SMS



СІМІАЛЬ



Онлайн-партнер:



КОРОБКА РЕДУКТОРА

С каждым годом издатели и разработчики игр становятся все ближе к пониманию простой истины, что нет на рынке «мертвого сезона». Да, летом количество покупок снижается, но это скорее не из-за того, что в игры играют меньше, а потому, что очень мало интересных новинок. Вылилось это понимание в увеличение количества ожидаемых релизов, приходящихся на жаркий период. Подобная ситуация не может не радовать – ведь благодаря стараниям разработчиков, шпилерам есть чем занять время в перерывах между солнечными ваннами и походами на пляж. Так, по вечерам, после страшных историй, рассказанных вкруг костра, для поднятия боевого духа подойдут Ghostbusters. Пляжные гонки на картинге отлично дополнит FUEL. Пляжные проделки можно подсматривать у миньонов в Overlord 2. А навыки рукопашного боя в захвате стратегически важного пункта, в котором продают мороженное/ситро/квас/беляши, можно перенимать и отрабатывать в Street Fighter IV.

Кроме того, помимо обзоров этих и других игр, в этом номере мы, совместно с «1С Мультимедиа Украина», запускаем небольшой конкурс, посвященный скорому выходу Wolfenstein. Конкурс смешной и творческий, подробней о его условиях можно прочитать на сорок первой странице. Также мы возобновляем Игроскоп и продолжаем принимать работы на Фанарт. Ждем ваших ответов и работ.

За сим откланиваюсь,

By BondD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА.....2

MegaGame

Street Fighter 4. Выйдем поговорим?.....6
Overlord 2. Как Толкиен со Спилбергом подружились.....10

To play or not to play

Trine. Три в одном: смешать, но не взбалтывать.....14
Anno 1404. Если б я был султан.....16
Call of Juarez: Bound in Blood. Укуси пулю.....18
Puzzle Kingdoms. В тридесатом королевстве.....21
Ghostbusters. Охотники рядом.....22
FUEL. Свободу попугаям.....24
Tales of Monkey Island. Неожданная реинкарнация.....26
Quake Live. Quake Live hits the frag limit.....28
Шерлок Холмс против Джека Потрошителя. Кишочки, сэр!.....30
ARMA 2. Арматура.....36
Pro Cycling Manager Season 2009. А давай изобретем его заново?.....38
Harry Potter and the Half-Blood Prince. Волшебные полупроблемы.....39
Казуалки.....40

Карман-и-я

Monster Hunter Freedom Unity. Охотничья фантазия.....42
Steambot Chronicles: Battle Tournament. Мир боевых чайников.....43

Ждем-с

Divinity 2: Ego Draconis. Божественный продолжатель.....44

Железный бум

Myvu Crystal 701. Личное пространство.....48
MSI GX620. Потягаешься со мной?.....49
Nokia N97. Поколение N.....50
Sony W230. А кто думать будет?.....51
Enhance ENP-6685G. Питание для мощного зверя.....52
AirTies Air 4240. Марш свободы.....52
Edifier MP300 Plus. Гармония звука и стиля.....53

Клубничка

eSports-Award 2009.....54

Columbia Brothers

Два в одном: закон природы.....56

Анимация

BECK: Назад к свободе.....58

Vox Populi

Письма читателей.....60

P. S. 12-балльная система оценки игр:

0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный ацтой; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неллохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 8 (90), серпень 2009 р.

Видавець: ТОВ «Сети-Україна»
Україна, Київ, 2009 р.
РЕДАКЦІЯ
Директор
І. Жданенко

Комерційний директор
О. Денисюк

Головний редактор
Д. Бондаренко

Літературний редактор
Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська

Начальник відділу реклами
Ю. Лук'яненко (julia@seti-ua.com)

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.
Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 22.07.2009.
Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Сети-Україна» у друкарні

«ООО «СЭЗМ»

г. Киев, ул. Бориспольская, 15.
тел./факс (8044) 425-12-54,
592-35-06

Зам. 516
Друк офсетний
Формат 60х90/8

8.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня «ООО «СЭЗМ»

VDS64

Інтернет партнер www.vds64.com
(тел. 599-37-56)

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04111, м. Київ,
вул. Щербаківська, 45-а

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2009

Свідцтво № KB-5116 від 14.05.2001
Усі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні
матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.gamespot.com,
www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

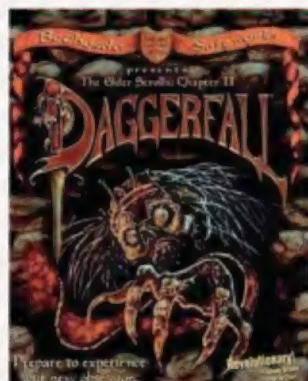
з DVD-диском – 01727

К призыву
готовься!



Услышите же, адепты Нод, ибо грядет завершение! На дворе 2062 год, и человечество стоит на грани исчезновения – всего шесть лет осталось до того, как кристаллы тиберия покроют всю поверхность планеты. В этих условиях когда-то непримиримые враги, Глобальная Служба Безопасности (ГСБ, которые изначально GDA) и Братство Нод, обнаруживают, что борются, по сути, за одно и то же – за выживание человечества. После 15 лет существования серии два враждующих лагеря объединятся, чтобы выступить за спасение человечества, поэтому в Command&Conquer 4 появятся новые возможности прохождения – коллективный режим (две стороны по пять игроков в каждой), где бойцам придется учиться тесному взаимодействию и четкой командной работе. Призываем вас пройти боевую подготовку до начала 2010 года и быть готовыми вступить в сложный и ответственный бой.

DOS-атака



В 2006 году Bethesda обограла одну из самых прекрасных игровых серий – The Elder Scrolls. Мы пролили не один литр слез, а время слегка притупило наши раны, новые игры заняли пустующее в сердце место. Правда, память о серии живет, и в доказательство этому разработчики этой культовой РПГ выложили в сеть The Elder Scrolls II: Daggerfall – ту самую, рассчитанную под DOS. Никаких изменений в игре нет, так что не забудьте установить сначала эмулятор DOSBox – он, равно как и сама игра, есть на диске «Шпиля!».

Совместили приятное с
полезным



Пока западные наши коллеги борются с запретами на многие компьютерные игры, наши северные соседи могут только ликовать: власти наконец-то признали, что игры могут быть не только не вредными, но и полезными. Стратегия прошлого года «Операция «Багратион» с нового учебного года станет факультативным пособием для учеников белорусских школ. Внимание к историческим деталям и невероятные масштабы сражений стали настоящим открытием не только для юных игроков, но и для чиновников из Министерства образования республики. Правда, полностью заменять уроки играми пока что никто не собирается (а жаль!), «планируется одно-три занятия, посвященных этой игре. Ценность ее в том, что она помогает выработать тактико-стратегическое мыслительное пространство, например, сообразить, что нельзя на танки бросать пехоту без поддержки артиллерии, нельзя штурмовать определенные позиции врага без авианалета».



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

ЧЕРНЫЕ БУШЛАТЫ

Мне хочется верить, что чёрные наши бушлаты
Дадут нам возможность сегодня увидеть восход.

Володимир Висоцький,
«Чорні бушлати»



© 2009 ЗАТ «1С». Усі права захищені. This product contains software technology licensed by Best Way. © 2009. All rights reserved.

В грі використовуються матеріали, що були підготовлені письменником Артемом Драбкіним, сайт www.iremember.ru.

В грі використовується пісня Володимира Висоцького «Чорні бушлати».

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром».

**BEST
WAY**

**STREET
FIGHTER IV**



**МИСС ШПИЛЬ!
АВГУСТ**

До 11 – нельзя!

Команда Codemasters сообщила о переносе даты выхода одной из самых ожидаемых гонок – Colin McRae DiRT 2, на декабрь, объяснив это тем, что игра будет затачиваться под DirectX 11. Вовремя,

то есть в сентябре, получить в свои руки DiRT 2 смогут только консольщики. Грустно, но по заявлениям разработчиков, небольшая отсрочка позволит довести визуальную составляющую гонки до немыслимых

высот. «Мы уверены, что возможности DirectX 11 слишком впечатляющи, чтобы от них отмахиваться. Особенно если речь идет о графической части такой потрясающей игры», – заявил представитель компании.

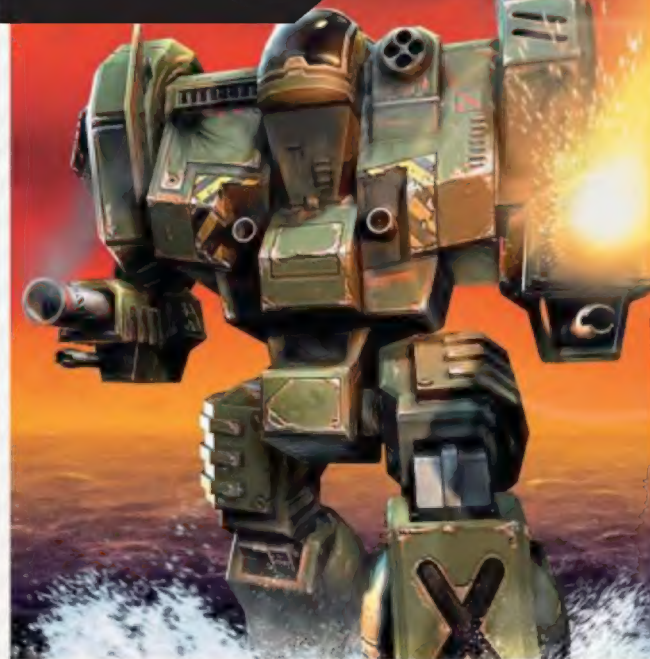


Замена в игровом составе

Добравшийся наконец до компьютеров именитый и обожаемый файтинг Street Fighter IV заставил всех, кто только может, обновить тактико-технические характеристики своего игрового зверя. Тем, кому не повезло с финансами или изначальными возможнос-

тями компа, можно только посочувствовать и посоветовать поиграть в браузерную Street Fighter II CE. Естественно, удовольствие уже не то, зато бесплатное и нетребовательное. Поиграть можно по адресу www.kongregate.com/games/GameTap/street-fighter-2-ce.

Готовь меха с лета



Вселенная MechWarrior празднует свое 25-летие, попутно раздавая тем, кто еще о ней помнит подарки в виде бесплатной MechWarrior 4 и дополнений к ней. Эксклюзивные права на сие дело получил сайт MekTek.net – один из самых крупных фан-ресурсов. Для тех, кто не хочет играть в ста-

ром-добром мире, тоже есть приятная новость – анонс абсолютно новой игры в серии MechWarrior от компании Piranha Games, правда – пока что без точных сроков выполнения этого обещания. Радости добавляет то, что над новым проектом трудится один из руководителей старой компании-разработчика.

Страна великого дракона

Конец лета – это время, когда отдохнуть уже немного надоело, но заниматься обычными делами еще не хочется. Идеальное время для выхода новой онлайн-игры. Тем более, если она бесплатная. Тем более, если сделана она по такому культовому миру как Dungeons & Dragons. Не зная этого имени – значит, не быть геймером как таковым. Впрочем, даже самые «неграмотные» еще могут успеть узнать много полезного – игра выходит 4 августа. Увы, но бесплатной D&D будет только отчасти – дополнительный контент (настройки персонажа, вещи, напитки и т.д. и т.п.) в Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited все-таки придется покупать.





ВЫЙДЕМ ПОГОВОРИМ?

Жанр:
fighting

www.streetfighter.com

Разработчик:
Capcom Entertainment
www.capcom-europe.com

Издатель:
Capcom Entertainment
www.capcom-europe.com

Издатель у нас:
1C Мультимедиа
www.games.1c.ru

Системные требования:
Процессор 2 ГГц
2 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамяти



PG | X360 | PS3

Вот и пришел на нашу улицу праздник! Начиная с 7 июня 2009 года улицы вашего города объявляются местом проведения всемирного турнира бойцов! Да, камрады, это случилось! Прочь спокойные летние дни, бросайте книжки, хватит смотреть телик и марш на улицу! Хотите зрелищ? Будут вам зре-

лица. Слышите раскаты грома? Это звучат боевые кличи. Чувствуете, как дрожит земля? Это удары бойцов. Видите разряды молний? Это мерцание силы духа и неудержимой воли к победе! Они здесь, они рядом, они с нами... Они вернулись...

Разделят ли владельцы игровых приставок эту радость? Смогут ли они хотя бы понять ее? Не знаю. Soul Calibur, Tekken, DoA, Shenmue – это замечательные игры, которых лишено большинство владельцев ПК. Даже Mortal Kombat пос-

тепенно стал покидать персональные компьютеры. Неужели разработчики так сильно о нас заботятся: «Бедные геймеры, не дай бог из клавиатуры последние кнопки повыбивают нашими жестокими файтингами...»? Ну скажите мне, в чем причина того, что файтинги стали на 80 процентов уделом консолей? Да знаю-знаю, деньги, конечно, надо же эти приставки продавать каким-то образом. А нам, рядовым ПК-геймерам, приходится все время терпеть эту ушастую несправедливость и ждать какого-то загадочного божественного вмешательства...

«Уличный боец» – игра, с которой фактически и началась история файтингов. Подумать только, Street Fighter состоит из порядка шести серий игр. Street Fighter (1987), Street Fighter II (1991–1995), Street Fighter Alpha (1995–1998), Street Fighter EX (1996–2001), Street Fighter III (1997–1999), Vs. (1996–2002, 2008). Заметьте – не игр, а именно серий, каждая из которых насчитывала одну, две или три версии. Чтобы получить значок «IV» в названии, «Уличный боец» ждал около восьми лет...

За свою долгую историю SF накопил свыше 80 бойцов. Можете себе представить это число? Конечно, одни исчеза-





ли, другие появлялись, и ни в одной игре серии не было свыше 20-30 персонажей. Но общее число немного шокирует, правда? В четвертой части мы снова встретим многих старых знакомых: Кена в неизменно красном кимоно, его дружка Рю в белом, озорную девчонку Сакуру в японской школьной форме, злодую Байсона, суровые рожи Сагата и Балрога, медвежонка Зангифа и вечно зеленого Бланку. Будут и новенькие – деловая красавица Краймсон Вайпер, повар-рестлер Ель Фуерте, таинственный Гоукен, толстячек Руфус, потерявший память наемник Абель и, собственно, организатор турнира, Сет – странное существо, способное глобусом разуплотнять пространство. Всего в четвертой части 25 персонажей, 16 из которых доступны сразу. Остальные открываются по мере прохождения режима «аркада».

На удивление, все персонажи отлично сбалансированы. Или почти все. Мне таки удалось найти дырку в балансе во время игры за Бланку. Пробить его «электрический стул» под силу не каждому бойцу. Но, к счастью, это вроде бы единственный подобный случай. В остальном бойцы очень даже уравновешены. У каждого свои особенности и приемы, сильные и слабые стороны. Кто-то

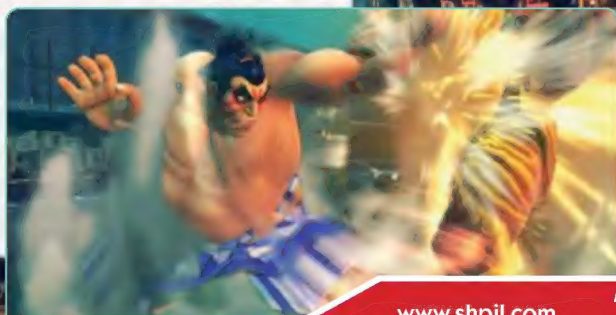
берет силой, кто-то скоростью, одни бойцы предпочитают бить ногами, другие же используют их только как точку опоры. Случаев, когда один боец более эффективен в поединке против другого, не наблюдается, всегда можно найти способ одолеть противника. Главное – хорошо отработать движения своего героя, изучить удары, и тогда проложить путь к победе будет не сложно. Даже злопакистый Сет, вобравший в себя наиболее выгодные и мерзкие приемы (как жаль, что цензура не пропустила изначально употребленные мною словесные обороты), перестает казаться таким мегакрутым, когда ты прекращаешь нервничать и спокойно задействуешь свои навыки владения бойцом.

Кстати, на счет нервов – многие файтинги подразумевают под собой беспорядочное рубилово по кнопкам. Забудьте! Формула «чем больше клавиш жмешь – тем лучше» тут не работает. Боевая система очень удобна и интуитивно понятна. С другой стороны, варианты случайных побед также исключены: не зная, что нажимать, глупо даже соваться в поединок с сильным оппонентом. По сравнению с предыдущими играми серии управление почти не поменялось – все те же шесть кнопок. Но система блоков упрощена: теперь не надо отби-

вать удары, ориентируясь по цвету, достаточно просто вовремя нажать «назад» или нанести правильный контрудар.

Вы знаете, что комбо-ударов, ставших в наше время неотъемлемым атрибутом любого уважающего себя файтинга, когда-то не было? Не верите? Я лично помню несколько таких бескомбовых игр. Вот, к примеру, Karateka – забавная такая была игрулина, запускалась исключительно с дискетки. Я думаю, если покопаться в памяти, можно найти еще несколько примеров. Сейчас же это действительно кажется невероятным – файтинг без комбо! А вы знаете, как впервые возникли комбинации ударов? Появились они именно в «Стрит файтере» – в результате досадной ошибки программистов... Парадокс, но эта ошибка пошла на пользу не только игре, но и всему жанру.

Так к чему это я? Ах да, об управлении, родимом. Если вы только недавно забили на полки Soul Calibur, предупреждаю – забудьте о сочетаниях кнопок из 25 нажатий семью разными способами с трех-





гранным преломлением осиджойтика. Комбинации ударов на редкость незамысловаты и легки в исполнении. Многие сочетания у каждого отдельно взятого бойца подобны, так что вы точно не забудете их в нужный момент. Главное – вовремя применять удары, иначе от них не только не будет толку, но и протагонист может нечаянно подставиться под удар.

Компьютерные противники на удивление сильны. Начинать играть на среднем уровне сложности фактически бессмысленно. Даже «easy» поначалу был для меня недостижимой вершиной мастерства, так что пришлось опустить уровень сложности еще на две планки. И даже в таком, казалось бы, детском садике не всегда удается победить босса с первого раза. При этом никаких читерских штучек компьютерный противник не использует! Разве что суперудары босса всегда имеют преимущество по сравнению с твоими.

Большим количеством режимов игры SF IV похвастаться не может: стандартная аркада плюс три соревнования. Time attack – ряд поединков, которые надо пройти за отведенное время. Время восполняется понемногу за каждый выигранный бой и полученные в нем бонусы за выполнение супер- или ультракомбинации или Perfect – победы всухую. Survival – почти

то же самое, только время неограниченно, а здоровье бойца восполняется лишь на определенный процент. И Trial – скорее тренировочные миссии, чем соревнования. Задача игрока – выполнить серию из ударов и комбинаций в определенной последовательности. За победы в соревнованиях открываются новые расцветки костюмов, титулы, персональные действия бойцов (насмешки), различные арты, иконки и прочие приятные мелочи.

Сюжет в SF IV – это короткие истории персонажей. Информации в них немного, и не всегда можно понять, как и почему тот или иной боец оказался на турнире. Но такие сюжеты уже стали привычными для игр такого жанра, а качественно нарисованные ролики радуют глаз.

Графическое выполнение тоже на высоте. Поначалу кажется, что ты попал в мир перекаченных стероидами шварцнеггеров и шварцнеггерок. Но вскоре понимаешь, что таким и должен быть стрит файтер. Мультишность – это неотъемлемый антураж «Уличного Бойца», он просто не может быть другим. Ему не нужна фотореалистичность. Его неповторимый стиль должен таким и остаться, и то, что фигурки стали трехмерными, а арены кажутся объемными, не должно помешать великой игре утратить свой стиль. Тем более

надо учитывать, что цензура не дремлет, а огромное количество крови и жестокость травмирует нашу с вами нежную детскую психику, камрады. С понтом, игры, в которых люди мутузят друг друга аб пол – это плохо, но если они мультишки – тогда в порядке вещей, все нормально, кровяща растекается по монитору, но она же не обычная, а мультишная. И все окей – и выглядит круто, и цензура дает добро. Главное, что герои не кажутся пластиковыми куклами, а к диспропорциональности несложно привыкнуть, и поверьте, потом человечки из Tekken и DoA будут казаться вам какими-то неправильными и нелепыми.

Если вы спросите меня, что больше всего понравилось в этой игре, я, наверное, отвечу подобно тому писателю из видеожурнала «Ералаш»: «Мне понравилось, как тот парень подошел ко мне и вежливо спросил который час, а я ему по кумполу, а он мне по чайнику, а я ему ногой в челюсть и подсечку, он поднялся я ему в челюсть, он блокировал и коленом мне в пузо, а я ему Shoryuken, а он мне Hadoken и Tatsumaki Senpukyaku, а я ему Shinryuken, а он мне Shinku Hadoken и Metsu Hadoken, а я ему Shoryureppa...». Это Street Fighter, камрады, описать его можно только языком кулаков, писать больше нечего. К.О.

Графика:	11
Геймплей:	12
Звук:	11
Управление:	11
Сюжет:	10
Одуренность:	12

ОЦЕНКА 11

Wolf

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

ДО БОЮ!



Виклик зроблено!



PLAYSTATION 3



XBOX 360

www.streetfighter.com

CAPCOM



©CAPCOM U.S.A., INC. 2008. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром».



OVERLORD

КАК ТОЛКИЕН СО СПИЛБЕРГМ ПОДРУЖИЛИСЬ

Жанр:

action-adventure
www.overlordgame.com

Разработчик:

Triumph Studios
www.triumphstudios.com

Издатель:

Codemasters
www.codemasters.com

Издатель у нас:

Новый Диск
www.nd.ru

Системные требования:

Процессор 2,4 ГГц
 512 Мб ОЗУ
 512 Мб видеопамати

PG 1X360 | PS3

Темная сторона силы

В каждом из нас есть хоть немножко зла. Выражается оно по-разному: одни желают шефу крепкого организма и побольше энергии, в мыслях представляя как он плавает в цементе или засовывает пальцы в розетку, другие мысленно направляют ближайший метеорит в сторону нашей планеты, а третьи играют, выплескивая свои коварные помыслы в виртуальный мир, пока не пострадали люди. Конечно, приятно разок-другой предотвратить апокалипсис, спасти прекрасную принцессу из заточения или вытащить толстого кошака из горящего здания, чтобы потом отдать его взволнованной хозяйке в обмен на экспу, 250 золотых и перчатки с защитой от огня +70%, которые она, разумеется, не додумалась дать вам до того, как вы полезли в огонь и чуть не сгорели заживо.

Но иногда хочется послать мастера Йоду вместе с его речами о гневе в далекую-далекую галактику и поддаться темной стороне силы, неся страх и разрушение невинным, сжигая их кошаков и накладывая проклятья прямо у них под дверью. Именно для таких случаев игровая индустрия подарила нам творения наподобие Dungeon Keeper, Evil Genius, Stubbz the Zombie или Overlord. Но только последний обеспечил возможность и командовать, и собственноручно покорять в одно и то же время.

Возвращение злобного сына

С тех пор, как Overlord сделал все нужные ему грязные дела прошло много лет. Наступили новые времена. Новые времена требовали новых героев, а новые герои требовали новых злодеев. Но великий и ужасный Владыка потерял, его супруга сбежала, а темная башня, некогда бывшая их резиденцией, разрушена. Скорее всего, за неуплату. В ужасе и отчаянии наблюдая за расцветом человеческой расы, полюбившиеся нам миньоны начинают поиски нового хозяина. И находят его в маленьком мальчике, живущем в заснеженной деревне. Что именно натолкнуло их на этот выбор, помимо дубинки, которой мальчуган избивал всех вокруг, светящихся желтых глаз и способности стрелять молниями – неясно. Но загребущие лапы Санта Барбары крепко хватаются за сюжетную линию, когда оказывается, что малец – никто иной как сынишка бывшего Владыки *драматичная музыка и громкий «ах» от неожиданного поворота событий*.

Изгнанный из собственной деревни и преследуемый армией Империи, юный Overlord нашел друзей в выручивших его миньонах, а дом – в подземном мире Netherworld. Там он рос не по дням, а по 10-15 секундам, которые длится загрузка между его детством и началом его процветания как взрослого Повелителя, готового представить взору давних обидчиков кузькину мать.

Конечно, сюжет не очень оригинален, а многие аспекты вообще позаимствованы по принципу «с миру по нитке – рэпперу бандана». Доспехи Overlorda, например, сделаны не без закоса под Саурана, миньоны как по внешнему виду и голосу, так и по поведению явно слизаны со Спилберговских «Гремлинов», новая башня имеет неоспоримое сходство с замком «Инферно» из пятых Героев, а Империя – открытая пародия на древних римлян вселенной Астерикса. Но если есть сфера, в которой Overlord преуспевает по части оригинальности, то это геймплей.

Не перелордствуя

Уже с первого уровня игры, подозрительно напоминающего Fable, от Overlord 2 исходит отчетливый и приятный, но при этом обманчивый аромат РПГ. Здесь все как с гелем для душа: если он пахнет лимоном, это вовсе не значит, что на вкус он такой же. Стоит продегустировать, и мы понимаем, что перед нами шейк сразу из нескольких жанров, доминирующим среди которых является экшен. Но игра не имеет себе подобных, за исключением первой части, которую она превзошла во всех смыслах.

Геймплей ставит жирный крест на выражении «если хочешь сделать что-либо хорошо,



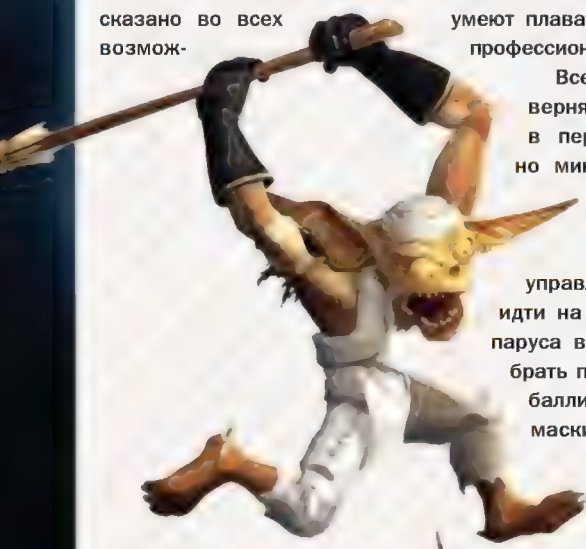


сделай это сам». Руки, зубы, когти и хвосты все равно придется пачкать, но не вам. Весь принцип крутится вокруг ваших слуг – миньонов, которые, в свою очередь, крутятся вокруг вас. Оных существует четыре вида: коричневые, красные, зеленые и синие. Коричневые – базовые бойцы. Отличаются особой выносливостью, силой и способностью носить найденные или подобранные с бездыханных противников оружие и доспехи. Но доспехи здесь являются растяжимым понятием: миньоны могут напялить на голову как шлем легионера, так и шкуру дохлой крысы, радостно крича, что нашли сокровище. Их собратья тоже способны найти тряпку-другую для брони, но вряд ли что-то сравнится с кирасой... или дохлой крысой. Красные жгут. Причем на расстоянии, и этим все сказано во всех возмож-

ных смыслах. Также они иммунны к огню и способны поглотить его, дабы обеспечить проход Оверлорду и другим миньонам. Зеленые любят все ядовитое и вонючее. И речь идет не совсем о носке, который вы случайно закинули за диван четыре месяца назад и забыли о нем, а о ядовитых растениях и смертельных испарениях. Несмотря на то, что они уступают коричневым в силе, зеленые могут стать куда более опасными благодаря способности становиться невидимыми и прыгать противникам на спину, что делает их отличным оружием против боссов. Синие бесценны тем, что возрождают падших согремлинов и являются единственным видом, свободно перемещающимся в воде. Все остальные, как верно подмечает сама игра, хоть и не умеют плавать – зато очень профессионально тонут.

Все это вы наверняка видели в первом Оверлорде, но миньоны приобрели немало новых способностей. Они научились управлять кораблями, идти на абордаж и жечь паруса вражеского судна, брать под свой контроль баллисты и катапульты, маскироваться под ма-

леньких детей и окружать мирных жителей, отдавая их жизни на милость Повелителя. Но, пожалуй, самой приятной инновацией является способность верховой езды на пауках, волках и прочей найденной в игре дружелюбной (или покоренной) живности. Помимо военного дела, миньоны выполняют





более
призем-

ленные поручения, вроде перетаскивания тяжелой глыбы в портал, кручения рычагов, проникновения подобно зубной щетке в труднодоступные для Оверлорда места или принесения себя в жертву во имя одной из многих весомых причин. Если вы уж совсем ленивый темный владыка, то вам будут носить найденное золото и души убитых врагов, необходимые для пополнения вашей армии гремлинов. Боевые «ветераны» будут повышаться в уровне, носить доспехи одного типа и приобретать ранги в зависимости от заслуг на поле брани.

Большую часть времени они будут приятно удивлять вас сообразительностью, безоговорочно выполняя все команды или действуя автономно, как будто читая ваши мысли. Но нередко бывают моменты, когда на них нападает огромный противник, а вместе с ним и приступ бессмысленного героизма,

который в итоге становится бессмысленным тупизмом и причиной смерти доброй половины отряда. В таких ситуациях приходится брать инициативу, которой в данном случае является огромный двуручный топор, в свои руки. Вы будете горды тем, что пошматовали врагов на мелкие ломтики лишь своей инициативой. Изредка

будут встречаться приятные сюрпризы в виде тотемов одержимости, позволяющие вам вселиться в тело одного из миньонов и выполнить недопустимую для Оверлорда операцию (не будучи закрытым). Эти добавки украшают и разнообразят геймплей, поскольку манера игры за одержимого миньона напрямую зависит от его вида. Если коричневые позволят вам устроить небольшой хаос, то зеленые обеспечат вам неслабый стэлс.

Куда более продвинутой стала магия. Несмотря на то, что для ее выполнения требуются очень странные как для компьютера, так и для консоли сочетания кнопок, она дает игроку выбор и адаптируется под его поведение. Например, молнией можно убить мирного жителя, а можно поработить его. Подобные ситуации с выбором встречаются по всей игре и определяют предрасположение игрока к разрушению или господству. Обе стороны имеют свое преимущество: Оверлорд-разрушитель будет вознагражден мощной магией и временными, но полезными бонусами,

в то время как господство, достигнутое захватом и порабощением деревни, обеспечит постоянный приток золота. Таким образом, игра ставит акцент на альтернативах, которые пусть и нельзя назвать нелинейностью, но безусловно создают чувство свободы.

С самого начала вам, конечно, не дадут устроить цветомузыку из орды разноцветных миньонов, раскидывая молнии налево и направо. Вы начнете с необходимого минимума коричневых и будете приобретать новые виды миньонов, увеличивать их максимальное количество, овладевать новыми заклинаниями и расширять полосу жизни и маны по мере нахождения соответствующих тотемов и телепортации их в подземный мир.

Противники хоть и не обладают гениальным интеллектом, берут разнообразием. Лобовая атака на всех даст вам толь-





ко горстку мертвых миньонов: враги требуют особого подхода. Римляне, например, выстраиваются в черепаху и держат строй. Необходимо посеять панику в их рядах, поджигая одного из них или убивая командующего черепахой центуриона. Более крупных противников нужно отвлечь, а затем заслат на их спину толпу зеленых. Ну, а боссы точно заставят вас пораскинуть мозгами. Возможно, не вашими.

Коль скоро надоеет игровой ИИ, можно присоединиться к мультиплеерной баталии, будь то кооператив или соперничество. Но все четыре мультиплеерных режима не представляют из себя ничего революционного и надоедают довольно быстро.

Вот мое inferно, вот мой ад родной

Кто такой злодей без секретного логова? Ваша подземная башня является базой, в которой вы

планируете свой следующий шаг. Сидя на троне, вы можете смотреть список доступных заданий, а также принимать посетителей, которые дают вам полезные подсказки и новые миссии, после чего, будь то ваша воля, пол под ними исчезает и они отправляются в преисподнюю. Эти сценки довольно забавны, но в них явно чувствуется нехватка крика о том, что это Спарта.

Верхний ярус занимают ваши личные покои. Здесь вы можете совершенствовать свою магию, а также украшать и видоизменять башню. Доступные опции интерьера напрямую зависят от выбранной вами прекрасной дамы, столь благородно согласившейся быть вашей спутницей на пути разрушения и смерти. Возможно, в этом просматривается почерк The Sims, но почему-то он вовсе не выглядит неуместным.

Третьим важным помещением является кузница. В ней можно улучшать миньонов и заказывать себе новые доспехи и один из трех видов оружия. Топоры концентрируются на огромном повреждении, мечи — на области действия, а булавы — на оглушении и оттачивании. Удовольствие довольно дорогое, так как последние помимо золота требуют кристаллы и немалую толпу принесенных в жертву миньонов. Но результат оправдывает все ожидания. Новые клинки и обмундирование берут как красотой, так и функцио-

нальностью, позволяя Владыке собирать больше душ, защищаться от магии или наносить особый урон противникам.

На последней локации базы находятся ульи миньонов и река мертвых, из которой можно поднимать любого павшего слугу, пожертвовав двойное количество миньонов от его уровня (миньон пятого уровня будет стоить десяти в жертву). Фишка очень полезная, так как возрождаются они в полном обмундировании, а в жертву приносятся лишь чудики первого уровня, что позволяет держать в бою отборных слуг.

Хорошо быть плохим

Сочетанием сурового Оверлорда и устрашающей башни с забавными, шуточными миньонами и глуповатыми противниками вроде толстых фей или эльфов-хиппи игра получила определенное обаяние, которому трудно не улыбнуться. Приятная фэнтезийная графика с карикатурной прорисовкой хоть и не пробивает пороги среднего нектс-гена, но однозначно соответствует атмосфере и аккомпанирует очень качественной озвучке.

Конечно, можно придираться к местами кривой анимации, глуповатым шуткам или изредка попадающимся глюкам. Но это те капли дегтя, которые вряд ли помешают вам вылакать цистерну меда под названием Overlord 2 и попросить у Codemasters добавки.

Дима [Butcher] Язовицкий



Графика:	10
Геймплей:	11
Звук:	12
Управление:	8
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 11

TRINE

Три в одном:
смешать, но не взбалтывать

Жанр:

action, arcade

www.trine-thegame.com

Разработчик:

Frozenbyte, Inc.

www.frozenbyte.com

Издатель:

Nobilis

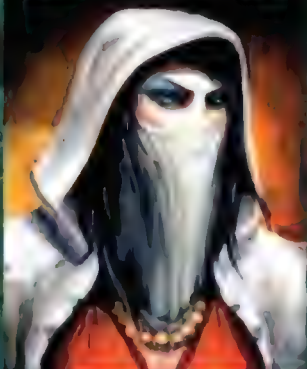
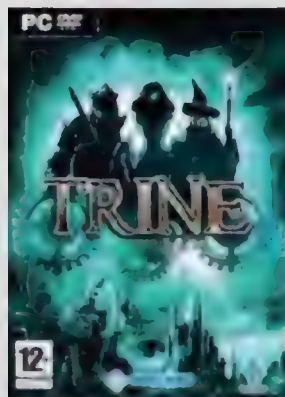
www.nobilis-france.com

Системные требования:

Процессор 2,0 ГГц

2 Гб ОЗУ

256 Мб видеопамяти



PS3

Если вы поклонник игр брутальных и серьезных, то мимо этой игры и статьи о ней стоит пройти стороной. Поиграйте лучше в тот же Call of Juarez или что-то ему подобное. Trine же, несмотря на обилие крови и трупов, игра совсем иного рода. Маленький, но гордый проект решил выделиться из толпы игрушек так, чтобы уж сразу и наверняка. Его разработчики решили не придерживаться никаких правил и бить в самое слабое место игроков — в ностальгические чувства и инфантильность. Так сказать, по почкам и по печени. И еще раз — по почкам и по печени. И только после этого для уверенности в своем успехе Trine стукнет своего обожателя в глаз, после чего у вас уже не останется другого выбора, кроме как пасть к ее ногам и обожать ее всеми фибрами своей души.

В самых старых экшенах и ролевых играх на выбор всегда давалось три персонажа — воин, маг и вор. Пол главного героя мог меняться, но суть оставалась той же. Такая привычная схема уже вызывает приятные чувства, хотя сказать, с чем точно это связано просто невозможно.

И вот, когда впервые запускаешь Trine и видишь аккурат это трио, тебе ничего не остается, кроме как возжеленно пустить слюнки на клавиатуру. Сразу после этого игра несколько оγοрошивает — играть приходится за всех троих сразу, жонглируя ими в зависимости от ситуации и собствен-

ного желания. Отказаться от услуг кого-то из героев просто нереально: на заре своих приключений эта тройца умудрилась вляпаться в древний артефакт — тот самый Trine, кстати, который связал их воедино. Как герои могли в такое вляпаться? Ну, просто они немного особенные... Кто сказал неудачники? Нет, они не неудачники и вовсе даже не пришибленные на всю голову дауны, они просто особенные... они...

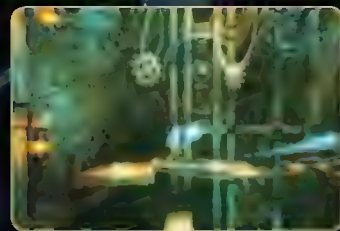
В общем, давайте я просто расскажу вам о каждом из них в отдельности. Итак, начнем с прекрасной трети нашей компании — мага Амадея. В его возможности входит управление полетом предметов в воздухе и их перемещение в пространстве. Если надо расчистить путь или создать мост, в том числе висячий, — Амадей всегда к вашим услугам. Правда, на этом его знания, собственно говоря, заканчиваются — ни огненными шарами пуляться, ни испепелять взглядом, ни тем более напускать на врагов повальный мор наш герой не умеет. Но это вовсе не мешает ему чувствовать себя самым-самым и постоянно умничать.

Вторая составляющая нашего убийного коктейля обладает гибким и стройным телом, но почему-то прячет половину лица за платком. Просить эту Гюльчитай открыть личико не стоит — можно лишиться чего-нибудь важного. Девушка виртуозно владеет луком и «кошками», но помогает это скорее в перемещении по пересеченной местности, не-

жели в убиении окружающей нечисти. Впрочем, несмотря на брутальный вид, нельзя сказать, чтобы Зоя, а именно так зовут нашу очаровательную воровку, была агрессивной — просто ее не интересуют ни принцы, ни их кони, ей бы только новый сундучок очистить, да разложить все удобно по карманам. Одним словом — клептоманка.

Третьего персонажа представлять не очень приятно, но придется. Итак, перед вами свет очей наших, рыцарь Понтий, не Пилат. Внешне немного похож на всем известного Гомера Симпсона — тяжеловес, центр тяжести которого находится в области его обширного пуза. Для удержания равновесия, не иначе, на голове он носит шлем и явно придерживается точки зрения, что если бьют, то лучше пусть бьют по голове — там кость, значит, болеть будет нечему. Впрочем, несмотря на все это, Понтий оказывает сильную и достаточно весомую (не только в силу своего живого веса, но и благодаря щиту, молоту, мечу и камням) помощь в борьбе как со скелетами, так и с боссами разного калибра.

Выдерживать всех этих трех персонажей сразу и бегать пальцами по клавиатуре, раздавая каждому из них задания, не придется — игрок волен выбирать, с кем ему сотрудничать в данной конкретной ситуации. Прокачка равномерно распределяется на всех троих, так что навыки у них развиваются с одинаковой ско-



ростью. Правда, на каждого из персонажей приходится совсем немного умений: четыре заклинания мага, три-четыре приема у каждого из двух оставшихся героев. Маловато будет, но достаточно. Просто за последнее время мы привыкли к разнообразию, лежащему на поверхности, но тут оно представлено немного другим образом – то есть, суммарным количеством приемов на всю эту разношерстную компанию. С их помощью можно добраться даже в самые труднодоступные места и все это – без использования специальной и разрекламированной зубной щетки. Периодически придется не только шерстить местность и истреблять бесконечное количество прущих на вас скелетов, но и думать. Да-да, перед игроком стоят еще и логические задачи. Решить их не составит труда даже неискушенному любителю Дьяблы.

Кстати, ассоциация с этим всемирноизвестным мясильником появляется совершенно не зря: такие толпы врагов – редкость в играх, особенно в таких вот некрупных проектах как Trine. Даже если не ждешь, что игра будет простой и легкой аркадой, все равно твои зрачки постепенно расширяются, а руки двигаются все быстрее и быстрее, пока под пальцами не начинается дымиться джойстик или клавиатура. Естественно, прокачка идет достаточно быстро, а если доба-

вить к этому еще сбор волшебных зеленых пузырьков, позволяющих существенно улучшить один из навыков, то получается, что ты буквально летишь по игре. И пролетаешь по ней быстро и стремительно, сам того не замечая. Впрочем, иногда она все-таки замедляется, потому как приходится рыться в помойках и сундуках в поисках артефактов и амулетов. Они дают действительно потрясающие возможности – например, дышать под водой. Без такого умения пройти некоторые локации хоть и можно, но намного сложнее.

И вот, теперь, когда от почек и печени ничего не осталось, придется получить удар по глазам. По ним бьет не только адреналин, которого в игре столько, что самосвалами грузить можно, но и графика. Trine – игра двухмерная, и это перед ее выходом некоторые пытались вменить в недостаток. Не будем показывать на этих некоторых пальцами – во-первых, пальцев не хватит, во-вторых, им и самим сейчас очень стыдно должно быть. Потому что в 500-600 мегабайт, которые весит игрушка, разработчики умудрились впихнуть такую графику, которой позавидует любой «большой» проект. Причем как по частям, так и в целости: тени и пламя дрожат как и положено теням и пламени, вода удивляет бликами как и положено настоящей воде, в которой купаются

солнечные зайчики, локации кажутся «глубокими», а гамма насыщена настолько, насколько она может быть насыщена при стандартном цветовом решении и нормальном цветовом восприятии человеческого зрения. Прибавьте к этому фантазийную тематику игры, которая проявилась в графике, как ни в чем другом, и получите тот самый Trine, который и так стоит у вас перед глазами. И перед ушами. Потому что звук отключать не стоит явно. Скорее, им стоит наслаждаться – звуковые дорожки идеально вписываются в общий мир Trine.

Если после всего вышесказанного, вам требуется еще какой-то вывод, то вы в танке. Поэтому срочно вылезайте отсюда и перемещайтесь за компьютер – играть в Trine.

Pantera sls

Графика:	12
Геймплей:	12
Звук:	10
Управление:	9
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 11



ANNO 1404

Если б я был султан

Жанр:
экономическая RTS
anno.uk.ubi.com

Разработчик:
Related Designs
www.related-designs.de

Издатель:
Ubisoft Entertainment
www.ubi.com

Издатель у нас:
Новый Диск
www.nd.ru

Системные требования:
Процессор 2,0 ГГц
1 Гб ОЗУ
512 Мб видеопамати



Оригинальную игру в жанре RTS создать несколько сложнее, чем, например, шутер или РПГ. Тут не отделаешься новыми фэнтезийными локациями и персонажами, не ограничишься новыми видами оружия или умением рядовых граждан совершать акробатические трюки. Вот и появилось ответвление экономических стратегий, в которых захвата территории и войны с соседями нет как таковых – они отходят на второй план, уступая первоочередное место развитию собственного государства, его экономики и благополучия. Самыми знаменитыми из таких игр были и остаются серии Settlers и Анно, и именно о второй из них сейчас и пойдет речь.

С тех пор, как вышла первая игра в этой бесконечной истории, прошло уже чуть больше десяти лет – круглую дату немецкие разработчики праздновали в прошлом году. Но несмотря на такую продолжительность серии, они все еще не дружат с датами, засылая игрока то в будущее, то в прошлое: первая часть переносила нас в 1602 год, вторая – в 1503, третья в 1701, где оставила нас на несколько лет (в 2006 году вышла оригинальная часть игры, а в прошлом году –

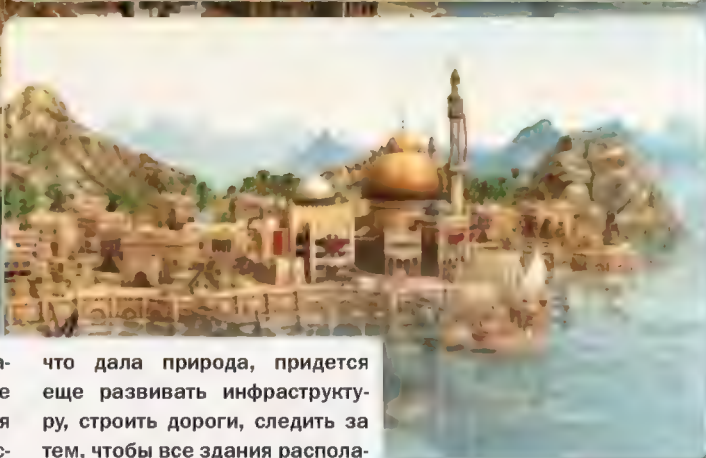
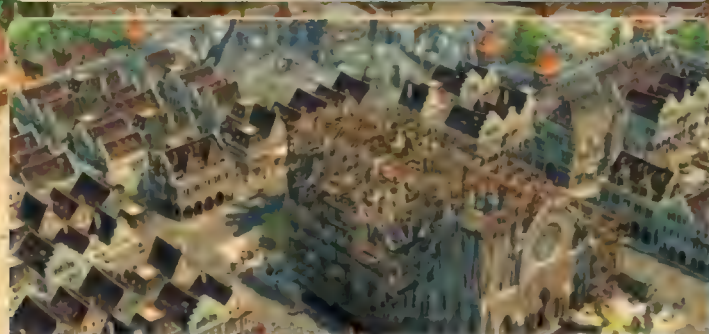
полноценный и интересный аддон к ней). Новая же серия экономических приключений снова отправляет нас назад, причем аж на три века – за сто лет до событий первой части.

Смотреть подано

Первое, чем к себе привлекает внимание Anno 1404, известная также под названием Dawn of Discovery, это ее графика. Пройти спокойно мимо такой игры не сможет ни один человек – даже если он вообще-то стратегии не любит или к ним равнодушен. Причиной такого великолепия можно назвать проработку мелких деталей или общий дизайн домиков, которые «растут» на вашем острове-государстве по мере его развития; или тени, уютно расположившиеся между домиками на земле и выглядящие достаточно естественными, чтобы в них можно было верить; или деревья, не только выглядящие красивыми и покрытыми листиками, но и слегка двигающимися под виртуальными порывами ветра; или даже солнечный свет, так красиво раскрашивающий общий пейзаж... Как ни крути, а оторваться от лицезрения этого

великолепия сложно. Хотя, если честно, яркая и насыщенная картинка была и в прошлой части игры, но так же, как тогда она соответствовала графике того времени, так Dawn of Discovery соответствует «техническим требованиям» года нынешнего. Помимо мелких изменений самих зданий и ландшафтов, доработке подверглась и вода. Такой вы не найдете нигде, кроме разве что на настоящем, реальном курорте. Причем выглядит она красивой и живой вне зависимости от ракурса или точки зрения на карту – вода движется, блестит, бликует, переливается – в общем, делает все, что и положено настоящей, пусть и слегка виртуальной водичке. Естественно, есть здесь и корабли, причем паруса у них трепещут





на ветру, а мачты гнутся и скрипят, уговаривая поскорее сорваться в путешествие.

Дипломат, да не из крокодила

Впрочем, в мир Anno 1404 Related Designs нас зазывает не столько для лицезрения всего этого великолепия – это задача скорее второстепенная, сколько для управления небольшим островом-государством, уютно расположившимся в Восточной колонии. Под управлением стоит понимать сначала сбор ресурсов и постройку города своей мечты, причем количество ресурсов кажется просто потрясающим – целых 16 (!) видов. Правда, удивляться такому изобилию может только человек, который раньше не был знаком с серией Anno – разработчики все время были достаточно щедры на виды ресурсов. Добывать придется не только металл, дерево и камень, но и более редкие жемчуг, мех для одежды и драгоценные камни. Все это пригодится для развития города как такового и поддержания теплой атмосферы с соседними государствами. Дипломатии в Anno 1404 отведено далеко не последнее место.

Нет, конечно, же игрок может и повоевать за свои интересы, решить все не словами и подарками, а кулаками и кровью, но обойдется такое решение намного дороже: во-первых, само

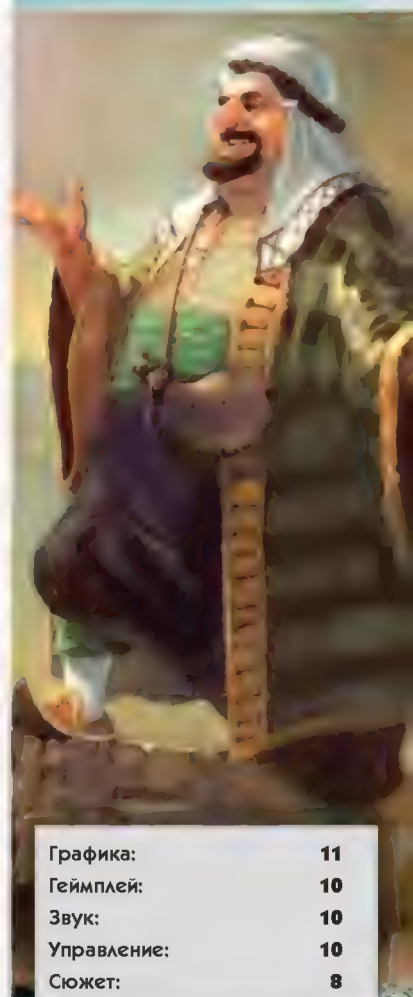
содержание армии – дело достаточно затратное, во-вторых, не факт, что у противника окажется более слабое войско и он не растопчет вас в один миг. А потом придется снова начинать все сначала. К тому же, проявить собственные таланты полководца в бою не получится – по-прежнему, игрок распределяет задачи, а дальше – дело рук собственного интеллекта игры и войск обеих сторон. Увы, битвы все еще напоминают детскую игру «стенка на стенку», а исход боя виден почти сразу, как только армии предстали друг перед другом.

Помимо простого поддержания мира хорошие отношения с соседями помогут в получении некоторых ресурсов. Дело в том, что только малая часть из тех самых 16 видов «полезных ископаемых» располагается на территории одной страны – все они раскиданы по миру и не очень равномерно. Так что общаться придется с представителями разных стран, что добавляет немало дел и забот. Вообще, в Anno 1404 всегда есть чем заняться – это не та стратегия, где достаточно навести шухер и можно полчаса расслабленно задавать задания по сбору и постройке. Только вначале им уделяешь достаточно много внимания, дальше же эти задачи идут как фоновые. Ибо помимо дипломатии и сбора того,

что дала природа, придется еще развивать инфраструктуру, строить дороги, следить за тем, чтобы все здания располагались логично и появлялись на вашей территории вовремя. А еще придется следить за сельским хозяйством, в том числе, делать мелиорацию – хорошо еще, не жуков колорадских собирать собственноручно.

Красота, которую спасет мир

Anno 1404 – это самая красивая и самая совершенная часть серии, хотя вполне реально, что в следующем году или через пару лет разработчики напрягутся и сделают что-то еще лучшее. Для тех, кто любит воевать, она может и не подойдет, но если в стратегии вы играете затем, чтобы потренировать свой мозг и не дать ему расплавиться от летней жары, то эта игра именно для вас. Сложности, которые возникают тут каждую минуту, не дадут расслабиться, оригинальная схема управления государством делает игру интереснее, а графика и звуковое сопровождение – привлекательнее. Так или иначе, Anno 1404 смело можно назвать одной из лучших стратегий уходящего лета, тем более что выглядит она по-летнему знойно, а редакция «Шпиля!» дико хочет отправиться к морю.



Графика:	11
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	8

ОЦЕНКА 10

Exebichi

Вестерн. По прерии едут два ковбоя и разговаривают. За кадром, как положено, гнусавый переводчик:

- Fuck, Bob? (Куда ведет эта дорога, Боб?)
- Shit, Jim. (Я не знаю точно, Джим.)
- Shit, Bob? (А как ты думаешь, Боб?)
- Fuck, Jim. (Мне кажется, она ведет в Техас, Джим.)
- Fuck, Bob. (А мне кажется, она ведет в Калифорнию, Боб.)
- Fuck, Jim. (Нет, все-таки в Техас, Джим.)
- Shit, Bob. (Черт возьми, Боб, нам не нужно в Техас!)
- Fuck, Jim. (Не ругайся, Джим.)

УКУСИ ПУЛЮ

Жанр:

FPS

www.callofjuarez.com

Разработчик:

Techland

www.techland.pl

Издатель:

Ubisoft Entertainment

www.ubi.com

Системные требования:

Процессор 3,2 ГГц

1 Гб ОЗУ

512 Мб видеопамяти

3,1 Гб на жестком диске



Это ты, Джон Вэйн?

Так уж случилось, что самым любимым моим экшеном в жанре «вестерн» был и остается Sunset Riders на Sega. И ни один из всех тех многих-премного (трех с половиной) шутеров про ковбоев и индейцев, вышедших в уверенном 3D, лично меня не удивил. Да – красиво, да – трехмерно, но шарму, атмосфере и дикому революционному мясному батнсмешингу древней игры им было противопоставить, строго говоря, нечего. И вот здесь можно было бы сделать неожиданный поворот и, вытирая запачканным платочком слезы радости и умиления, назвать первый Call of Juarez исключением, которое перевернуло мой внутренний мир (или как там еще зовется это маленькое гаденькое под кожей) и влюбило по самые помидоры. Ан нет, фигушки. До ужаса корявая половина игры, созданная для пыток изменников родине и прозванная почему-то «стелс-составляющей», а также взрывающиеся в руках главного героя револьверы вызывали очень обширную гамму чувств. Разумеется, в этой самой гамме присутствовала любовь, но в качестве прила-

гательного и в весьма нецензурной форме.

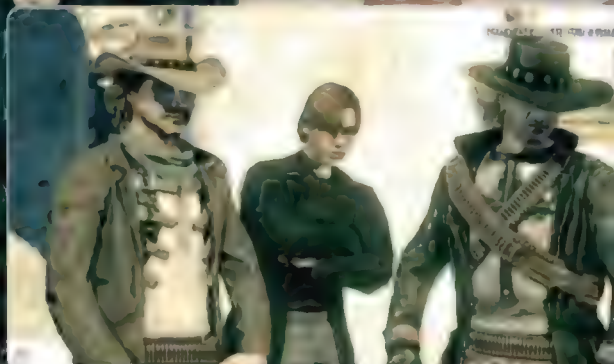
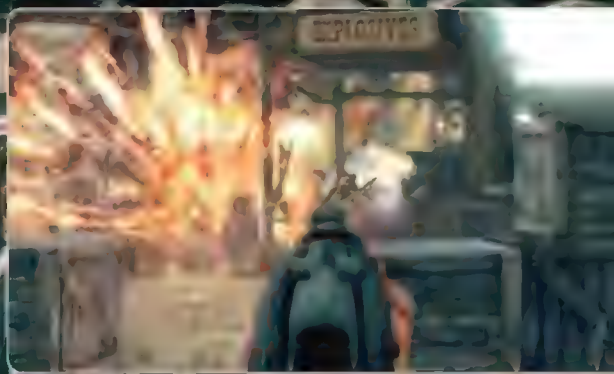
К слову, так как BondD разрешил написать эту рецензию на шесть страниц и так как вышеупомянутый гражданин редко читает мои тексты и редактирует их, было бы неплохо воспользоваться возможностью и рассказать страничку эдак на три, как в детстве я любил смотреть на большой красный трактор ... Так что...

Большой красный трактор

Судя по тому, что BondD приставил к моей голове дробовик, кто-то проговорился ему про трактор. А нежное шипение и ласковый буравящий взгляд повторно упомянутого выше гражданина, по всей видимости, намекают, что своими детскими эротическими фантазиями в данном опусе мне вряд ли удастся поделиться. Да и что это я, собственно, все о себе и о себе. Есть ведь на самом деле и куда более отвратительные личности. Вот, к примеру, Томас и Рэй МакЗвонки (Thomas и Ray McCall'ы). Именно их револьверами ты будешь уменьшать популяцию мексиканцев, американцев и коренных американцев

на необъятных просторах нового Call of Juarez. Разработчики очень постарались показать братьев как можно более отвратительными негодяями, граблящими банки, поезда, убивающими штабеля и штабеля небогоугодных, и вообще – бывшими солдатами армии





Конфедерации (американских рабовладельцев, если кто забыл). Но на самом деле они хорошие, а валят кого ни попадя просто потому, что им некогда вступать с недоброжелателями в полемику по поводу стези добра и глобальной любви. Тем, кто

играл в оригинал, в пору

бы удивиться —

мол, там был

все-таки один

живой брат

из троих (да,

еще есть NPC

Вильям МакКол). А

точнее, Преподобный

Рэй,

который

перешел

на светлую

сторону

силы и уби-

вал бан-

дитов

как

заправ-

ский

терминатор, зачитывая во время процесса строки из Библии. Однако удивляться тут нечему — перед нами самый что ни на есть настоящий приквел, и его вовсе не портит тот факт, что игроку теоретически уже известно, чей организм из Bound in Blood деактивировался от избытка свинца в оригинальном Call of Juarez. Тут и своих делов, собственно, хватает. К слову, неплохо было бы парой слов упомянуть о сюжете, который вполне вменяемо объясняет, почему все вокруг умирают стараниями братьев.

Пара слов о сюжете

Ну, такое.

Каков ковбой таков и бой

Игровой процесс значительно взбодрился со времен выхода первой три года назад. Убогие стелс-миссии за хлюпика Билла отсутствуют, что не может не радовать. Как и в те прекрасные времена, когда метро было по 50 копеек, мы играем двумя персонажами. Но не по очереди, а сами выбираем, кому помогать массовым поставкам сырья в ад. Впрочем, над вторым братом будет брать бразды правления ИИ, поддерживая первого метким выстрелом, крепким словцом и иногда открывая дорогу туда, куда в одиночку не добраться.

Рэй еще не стал на сторону служения Богу, что немного

отбавляет его харизмы и аутентичности, но он все еще заправский танк и отменно забрасывает негодяев динамитом, не забывая раскрасить ими уровни при помощи галтинга. Том больше любит тихариться и щедро угощать дорогих врагов ножами и стрелами, попутно преодолевая препятствия с хлыстом, в лучших традициях небезызвестного профессора археологии Хена Соло. Однако, поскольку по харизме, стильному плащу, внутреннему миру и способности зафигачить дробью в грызло недругу он уступает другому представителю своей семьи, а без его полустелс-навыков в жарком сражении не обойтись, как рыбе без велосипеда, то и играть им не так весело. Арсенал обоих братьев также состоит из всяких разных револьверов, дробовиков, винтовок и прочих игрушек.

Кольт пропел о смерти

Bound in Blood напоминает дикую погоню по прериям на раздолбанном дилижансе — очень весело, очень бойко и очень динамично. Причем это я без малейшей доли сарказма. Погружению в атмосферу вестерна способствуют не только лихие перестрелки, но и отменно проработанный внешний мир — несмотря на то, что вырваться за пределы незримой ограды,





Слишком Высоких Холмов и прочих пропастей нельзя, создается впечатление дикой свободы аж до самого горизонта. Однако за красоту нужно платить хорошим железом.

Принцип многих заданий перекопывал из оригинала, и это чудесно. То ты грабишь банк, то отбиваешься от погони, то защищаешь сарай от нападения негодяев – разнообразные локации сменяют друг друга, не успевая приесться, и объединяет их только обилие трупов после прибытия на место событий главных героев. К тому же, местами дают поскакать на лошадке (данный теоретически буйный моцион по прериям больше напоминает поездку на джипе по ровному немецкому автобану) и на карете, попутно отстреливая орды мексиканцев и прочих демонов. В наличии дополнительные миссии по поиску особо опасных подонков, с последующим дружеским чаепитием и получением вознаграждения, которое можно потратить на покупку нового оружия в вездесущих магазинчиках.

Непосредственно само мясо сделано очень сытно – красивые выстрелы, красивые взрывы, дикозападные перестрелки в лучших традициях Третьей мировой. Возможность жахнуть по недругам из пушки и

косить их, любимых, из гатлинга вызовет бурные припадки отвращения у любого пацифиста, но для таких добряков как мы – они как бальзам на душу. Радует и несколько режимов булет-тайма, один из которых, «концентрация», знаком проходивцам оригинала. Особенно он эффектен, когда братья неожиданно вламываются в помещение и за пару секунд кладут меткими выстрелами полдюжины человек. К слову, единственное, что при всей такой братской красоте удивляет, так это отсутствие кооператива, хотя, казалось бы, все к этому располагает. Однако можно пройти игру второй раз за другого персонажа или же поиграть в мультиплеер – в наличии все жизненно важные режимы в заделке под вестрен. Причем, надо отметить, в хорошей заделке, так как многие многопользовательские задания основаны на реальных и легендарных (для американцев) событиях тех времен. В наличии и система укрытий, коими братья автоматически пользуются, приблизившись на необходимое расстояние и которые неплохо защищают от пуль и отлично загораживают половину обзора. Также парой слов отдельно хотелось бы выделить классические вестернские дуэли, имевшие место быть еще в оригинале.

Пара слов о дуэлях

Они великолепны.

На десерт

Сладким у нас служит доставляющая музыка, громкие взрывы, грозные пиф-пафы и харизматичные голоса персонажей. Однако подливка у нас из дегтя, который проявляется в совершенно отвратительной озвучке отдельных второстепенных NPC. Сюда же относим и порою топорную анимацию, показывающую, что на Диком Западе делали очень похожих на людей фанерных киборгов.

Зов Ктулху

Во время написания этой рецензии очень хотелось, во-первых, вспомнить похожего по названию Ктулху, а, во-вторых, пошутить по поводу Хуареса – города и персонажа, в честь которого и названа угадайте какая игра. Однако дробовик главного редактора у моего лица рекомендует мне не делать второго, а просто сказать, что Bound in Blood – отличный шутер в красивых и живых декорациях. Правда, всего шесть часов геймплея до тотальной победы зла над злом – это нынче только Valve простительно. И кстати, Sunset Riders все равно великолепен!

**Khaj[рекламное место
продается]Tosin**

Графика:	9+
Геймплей:	10
Звук:	8
Управление:	8
Сюжет:	6

ОЦЕНКА 9+



В тридесятом королевстве

Puzzle Kingdoms

Никто не подозревал, а Infinite Interactive оказались удачными золотоискателями: найдя пару лет назад золотую жилу, они ее эксплуатируют до сих пор. И делают это так качественно, что ни у кого не возникает никакого недовольства. А что поделаешь, если они умудряются эксплуатировать собственную идею грамотно, выдавая ее каждый раз в разной обертке, да еще и с разной начинкой? Серия игр с общей частью названия Puzzle насчитывает уже четыре части, причем прошлая вышла менее чем полгода назад. Обычно разница между частями – не меньше года, но разработчики решили не тянуть резину, и выдали «на гора» еще одну часть – пока игроки еще не забыли удовольствия от Puzzle Quest: Galactrix.

Новая часть, Puzzle Kingdoms, возвращает нас на Землю, но совсем не в ту вселенную, в которой происходили события оригинального, первого «Квеста». Игры никак между собой не связаны, даже более того – их игровой процесс отличается достаточно сильно. И это при том, что Puzzle Kingdoms осталась все той же пошаговой игрушкой, в которой перемещаясь от «локации» к «локации» надо сражаться с врагами на поле с «лайнсами». Правда, на сей раз «лайнсами» происходящее можно назвать еще более условно, чем раньше. Разработчики еще больше усложнили игровой процесс, заставили игрока размышлять над своими ходами более интенсивно и вдум-

чиво. Вместо обычного match3, мы можем сдвигать целый ряд фишек, с края можно просто добавлять фишку. Кроме того, можно соединять не линию, а уголок – главное, чтобы было три фишки или более. Атаку пушек заменили разные роды войск – крестьяне, лучники, мечники и т.д., для каждого вида юнитов, собранных в команде, надо набрать определенное количество сложенных фишек, чтобы атаковать. Если отложить атаку, то в будущем можно провести несколько нападений сразу. Точно также, сложением фишек, зарабатываются и деньги для найма новых боевых единиц. Магию, героев и лечение никуда не дели – все это осталось во вселенной «Паззлов» и играет тут немалую роль. Кроме того, в игру добавили головоломки – они тут заменяют поиск полезных ископаемых и заставляют игрока еще больше напрячь мозг. Впрочем, закипания содержимого черепной коробки бояться не стоит – не все так сложно, как может показаться на первый взгляд.

С сюжетом особо заморачиваться не стали: как и раньше, вначале разобраться с ним не так уж и просто, события разворачиваются по мере продвижения игрока по карте, периодически всплывают диалоги, которые, собственно, и рассказывают, что и как происходит в мире. А вот графику и звук слегка изменили. Первую



постарались сделать более серьезной, поэтому она смотрится непривычной для игроков младшего поколения и ностальгической для тех, кто застал зарю игродела. Со звуком дела обстоят чуть более интересно: среди ночи динамики лучше прикротить на минимум, потому как от резких вскриков павших воинов соседи легко могут занервничать и вызвать милицию, тем более что повторяются эти вскрики достаточно часто. А вам оно надо? ☺

**Вы должны были надеяться!
Вы всегда должны надеяться...**

После выхода качественной второй и третьей части стратегии, никто уже не верил, что и четвертая будет такой же сочной и вкусной – ну где это видано, чтобы разработчики постоянно делали только качественные проекты? Но, как показал Puzzle Kingdoms, ошибаться иногда бывает очень приятно. В этой игре удачно соединились приключенческая и стратегическая нотки, а сама она стала более сложной и более интересной. Единственное, чего можно было бы пожелать к следующей части (если таковая будет) – это продолжать в том же духе, только не забыть сделать систему обучения: похоже, серия Puzzle перестает быть интуитивно-простой.

Pantera sls

Жанр:

стратегия, логическая
www.infinite-interactive.com/kingdoms.php

Разработчик:

Infinite Interactive
www.infinite-interactive.com

Издатель:

Zushi Games
www.zushigames.com

Системные требования:

Процессор 1,0 ГГц
256 Мб ОЗУ
128 Мб видеопамати



Графика:	9
Геймплей:	11
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 10



If there's something strange in your neighborhood
Who you gonna call? – Ghostbusters!
If there's something weird and it don't look good
Who you gonna call? – Ghostbusters!

Ray Parker Jr., Ghostbusters



GHOSTBUSTERS — THE VIDEO GAME —

Охотники рядом

Жанр:

action, arcade

www.ghostbustersgame.com

Разработчик игры:

Terminal Reality

www.terminalreality.com

Издатель:

Sierra

www.sierra.com

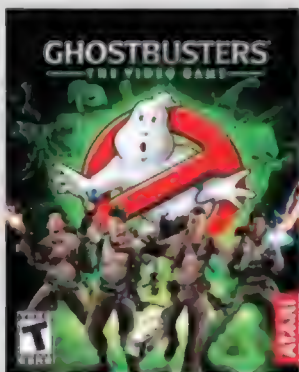
Системные требования:

Процессор 1,6 ГГц

2 Гб ОЗУ

256 Мб видеопамяти

9 Гб HDD



PG I PS3

Добрый вечер, меня зовут %USERNAME% и я гаст-рабайтер гостбастер. То есть, охотник за приведениями. Я начал работать совсем недавно, поэтому мне немного не по себе и веду я себя очень тихо и спокойно. Мои коллеги – полная моя противоположность, сразу видно, что они работают вместе уже давно и притерлись друг к другу: шутки сыплются буквально каждую минуту, хотя и взаимоподдержка такая, какой ни в одной другой компании нет. Конечно, ведь работают они вместе с 1984 года, а значит – уже семь лет. Хотя, если честно, жаловаться мне не приходится – пусть я и не стал пока что душой компании, но все же, все четверо – Иган, Рэй, Питер и Уинстон – относятся ко мне как к своему и доверяют ничуть не меньше, чем друг другу.

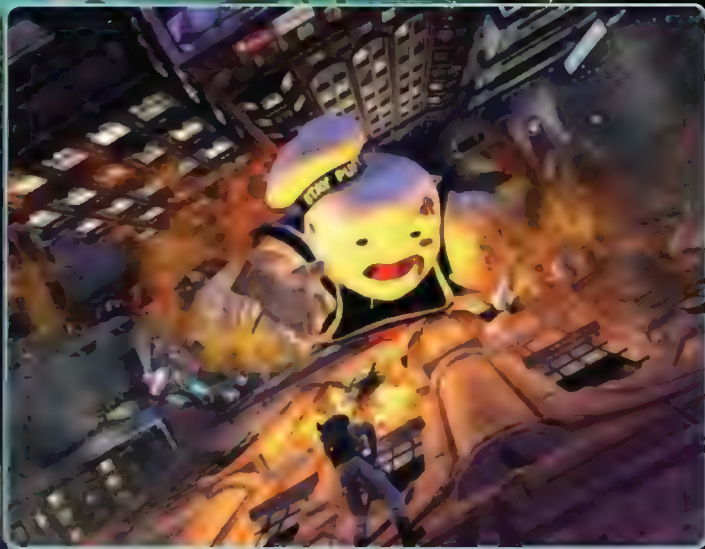
Если верить их рассказам, то начало их работы было несладким – никто толком не мог понять, зачем они нужны, их считали чудаками и едва ли не ненормальными. А потом... потом ситуация немного изменилась – черт его знает, что произошло, но призраки теперь чувствуют себя в Нью-Йорке также вольготно, как его коренные обитатели. Ну, разве что шалят на порядок больше. А значит – у «Охотников за приведениями» всегда есть работа. Поэтому-то я и примкнул к ним. А еще эта работа казалась мне интересной и немного романтической: я, как настоящий герой, спасу из лап грозного (ну, или не очень) призрака красавицу, она влюбится в меня и будет хэппи-энд.

Правда, уже на первом своем выезде я понял, что мои мечты были напрасными: люди все еще немного побаиваются «Охотников» и шарахаются в сторону. Никаких красавиц в свои цепкие лапы мне заполучить не удалось, зато Лизуна остановить мы все-таки смогли – этот лаконичный в очередной раз сбежал из своей клетки и отправился в отель, чтобы там поразвлечься и поесть как следует. Разобраться с тем, как пользоваться вооружением, не составило труда – всего пару кнопок, и я могу делать все, что надо. Следить за собственным состоянием, правда, приходится немало – перегрев оборудования приводит к не самым приятным последствиям – так и умереть можно. К счастью, охотники всегда рядом и могут помочь: достаточно одному из них перезагрузить систему снаряжения, и я снова в строю.

На самом деле, такое решение в играх уже использовалось – конкретно, в Army of Two. Умершего игрока может оживить его напарник, но если умрут оба – придется перепроходить уровень с последнего чекпойнта. Да и интерфейс без индикаторов уже знаком по «Мертвому космосу», хотя тут его использовать даже проще – меньше характеристик, за которыми приходится следить.

Надо сказать, что хоть разрушений от лизуна осталось немало, но то, что стало с гостиницей после нашего визита, вообще переходит все границы. Главный банкетный зал опален везде, где только можно, все столы, стулья, лампы – в общем, все, что только

можно сломать или разрушить – все сломано и разрушено. Нда, разойтись тут действительно есть где, жалко только, что пришлось выслушать от Уолтера Пека очередную «пламенную» речь о том, как мы ему дороги. Во всех смыслах. Ну да ладно, игра стоит свеч. Тем более, что мне удалось действовать не только под опекой и руководством старших товарищей, но и самостоятельно: обосновавшийся на одном из этажей призрак Рыбака (не того, что со скрипкой, а обычного, с удочкой) обвалил лестницы и затопил этаж, заперев таким образом меня одного на «локации». Так что пришлось разгильять ситуацию самому. Самое страшное началось, когда на меня со стен прыгали лампочки – казалось бы, такие милые внешне, они атаковали с такой злобой и агрессией... Отстреливаться мне пришлось протонным ускорителем – обычным оружием, которое «Охотники» используют в своей ежедневной работе. С его же помощью мы, в конце концов, смогли остановить и самого Рыбака, и я даже удивился, насколько это сложно: сначала его пришлось охватить лучом, потом пару раз ослабить импульсами, и только после этого подвести к ловушке. Кстати, это и было самым сложным – сориентироваться так, чтобы призрак оказался над ловушкой. Впрочем, через некоторое время я привык, и это перестало вызывать у меня затруднения. Тем более, что неприятности только начинались: какого-то черта оживил Зефирный Человек и начал крушить все вокруг. Пришлось его останавливать. Ребята, конечно же, отшу-



чивались, приглашали девушек на кофе с маршмеллоу, но мне было не до шуток – пробираться между тесно расставленных машин, а потом висеть вверх ногами с крыши – не самое приятное в моей работе. Зато какое удовольствие испытываешь, когда дело сделано и город спасен! Да и шутки Питера и Рэя разряжают обстановку, не дают заскучать или предаваться унынию. Ну, а про их мимику и говорить не стоит – по-моему, это одни из самых харизматичных персонажей, каких я только видел в своей виртуальной жизни.

И в самом деле, мимике тут уделено внимания едва ли не больше, чем графике. Все ужимки главных героев, которые были в фильме, оказались и в игре – сразу видно, что над проектом работали создатели киноленты. Это же заметно и по озвучке – все те же голоса, с теми же шуточками и разговорами на «вечные» для «Охотников за привидениями» темы.

Впрочем, даже несмотря на шутки, мне бывает страшно. Не от вида самих привидений, они в основной массе своей достаточно милые (пока не обмахнут тебя своей слизью), а от самой атмосферы. Например, детские комнаты в библиотеке, с этими непонятными голосами и черной, слегка мерцающей слизью... Такое один раз увидишь – неделю спать не будешь. Я, конечно, отстреливал слизь, где мог, но протонный ускоритель не помогал. Хорошо еще, что Итан рассказал, как можно использовать слизь: она, расплывшая на черную «паутину», сжигает «врага». Кстати, та же

слизь пригодилась еще в большей степени, когда меня перенесло в другое измерение, в Мир Призраков. С помощью нитей слизи я стягивал платформы-плиты, чтобы перемещаться по ним. Извините, что так подробно рассказываю, но тут дело не столько в самих событиях, сколько в атмосфере и наших с ребятами разговорах. Страшно мне в тот момент не было, было интересно, хотя периодически приходилось бороться с силами и мужеством, чтобы не сплосховать: големы, состоящие из книг, скелеты, привидения, сами книги, атакующие из воздуха плотным потоком... А еще говорят, книга – лучший подарок. Да я после такого их видеть не хочу, не то, чтобы в руках держать!

В общем, заняться мне было чем, хотя я не упускал времени, даже окрестности осматривать периодически успевал: красиво, что тут говорить. Нет, я понимаю, что с высоты вашего 2009 года наша реальность может казаться несколько простой, но насколько детальными выглядят строения, насколько красивы пейзажи, насколько вообще оригинален по своему виду мир призраков...

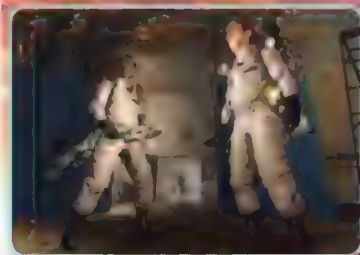
Жалко только, что приключения мои в компании с уже известными всем «Охотниками» оказались не такими длительными, как хотелось бы. Все-таки, я 25 лет ждал и надеялся, а все путешествие по Нью-Йорку и миру призраков заняло всего пару дней.

Нет, на самом деле – игра очень короткая. Пару дней, если играть не сутками, а с выполнением рабоче-учебных обязан-

ностей – это максимум, на который приходится рассчитывать. Тем, у кого есть приставки, жить легче – мультиплеер, рассчитанный на четырех игроков, дает немалые возможности, пусть и юмора тут будет уже меньше, чем экшена. В компьютерной же версии его нет как такового, а реиграбельность у «Охотников» невысокая, поиграть можно будет спустя полгода-год только для того, чтобы вспомнить заново шутки и забавные ситуации. Прочих же недостатков, которые могли появиться из-за мультиплатформенности, тут нет: управление простое и удобное, бегать пальцами по клавиатуре далеко не приходится. Самый главный минус игры – графика. Но в то время, когда ловишь очередного призрака или слушаешь диалоги, тебе в принципе, плевать на эту мелочь. Тем более что речь идет не о крупных огрехах, а просто о некотором несоответствии времени и уровня графического оформления. К тому же, графику с лихвой заменяет анимация персонажей и, в особенности, их лиц, а также качественно проработанная физическая модель мира. Так что играйте и наслаждайтесь, потому что «Охотники» получились ничуть не менее качественными, чем оригинальные фильмы.

Ну, а тем, кто уже поиграл и получил свою дозу удовольствия и ностальгии, можно сказать в утешение только одно: к 2012 году нам обещают не только конец света, но и новую часть фильма об «Охотниках».

Pantera sis



Графика:	10
Геймплей:	11
Звук:	12
Управление:	10
Сюжет:	12

ОЦЕНКА **11**



Свободу попугаям

Жанр:
arcade, racing
www.fuel-game.com

Разработчик:
Asobo Studio
www.asobostudio.com

Издатель:
Codemasters
www.codemasters.com

Издатель у нас:
Новый Диск
www.nd.ru

Системные требования:
Процессор 1,6 ГГц
2 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамати

Games for Windows

PC DVD



Я свободен, словно птица в небесах,

Я свободен, я забыл что значит...

ААААААААА! Ну вот, я снова упал с обрыва в океан. Такое тут бывает достаточно часто — стоит только зазеваться, как вылетаешь с трассы куда-нибудь. И хорошо еще, если подвернется под колеса столбик какой заваляющийся или дерево, а то ведь можно упасть в морскую пучину или что еще хуже — в кусты, в непроходимые каменные кусты. Сразу приходится перепроходить дистанцию заново. Но знаете, это еще не самое худшее, что может случиться. Я, знаете ли, однажды просто заблудился. Да-да, я заблудился в заезде. Во время гонки. Когда решил срезать пару поворотов и проехать напрямик через лесок. Выехал — опа! — ни трассы, ни оппонентов. Я оказался незнамо где и не знал, что делать дальше. Меня исключили из гонки? Или я должен ее продолжать и прийти к финишу хоть когда-нибудь? И вообще — где я? Людииии! Ау! Люди! Человеки! Есть здесь хоть кто-нибудь?!

Ну вот, снова никого. Остается только садиться обратно на своего железного зверя и ехать вперед. Ориентироваться

мне приходится по компасу, он располагается в верхней части информационного экрана, вот только, если честно, мне сложно понять, что к чему, тем более периодически приходится смотреть еще и на карту, за стрелочками-указателями на экране следить и за тем, что происходит на трассе. Столько всего, что глаза разбегаются, как в кино-театре, когда сидишь в первом ряду небольшого зала. Да еще и водители в этом мире какие-то странные. Вот давеча встретил на пути своем грузовик, так он пер напролом, не обращая на меня никакого внимания. Судя по виду, он вез топливо. А мне что, я человек без комплексов, хотел по привычке сбить его и заграбастать себе драгоценный эликсир жизни для железного друга — так хоть бы хны! Водила ничего не заметил и даже с пути не свернул, и это притом, что я на него налетел на полной скорости. Странные они тут какие-то.

Впрочем, что уж говорить — странностью тут отличаются и водители, участвующие в гонках. Сколько раз мне удавалось выиграть заезд, просто свернув не в ту сторону, поехав напрямую, а не по трассе, а они все едут и едут, да и по трассе идут словно трамваи — ровно, по ли-

нейке, выстроившись строем. Хотел повеселиться и оживить народ, вывести их из этого состояния — толкнул одного из них, так он не только не ответил, но и даже не отошел в сторону. Наверное, это на них апокалипсис так подействовал.

Честно говоря, я не знаю, каким именно был этот апокалипсис, какие разрушения он принес — домики вполне себе неплохо сохранились, равно как и природа. Только местами разбросаны колеса и детали других машин, но это скорее последствия постоянных заездов, чем чего-либо еще. Да, кстати, говорят, что в мире FUEL надо бороться за топливо — дескать, ради этого и организуются все эти заезды. Может, это и так. Да только пока я блуждал по местным «джунглям», пытаясь вернуться на трассу, я нашел столько бочонков с топливом, что мне еще надолго хватить должно. Впрочем, в заездах мне это не мешает участвовать — соревновательный дух все еще силен.

Тем более радует, что заезды эти абсолютно на разных видах транспорта проводятся — квадроциклы, багги, мотоциклы... Суммарно тут больше полусотни машин (говорят, что 70, но я, признаться, не считал), относящихся



к разным видам. Так или иначе, но выглядят они разношерстно и интересно. Это подогревает интерес к состязаниям, тем более что изначальный баланс соблюден в каждой гонке – багги соревнуются с багги, мотоциклисты – с мотоциклистами. Первый раз мне было страшно пересаживаться с одного вида транспорта на другой, но потом я понял – в мире FUEL управление везде одинаковое. Не сказать, чтобы оно было удобным, но и кошмарным его не назовешь: «пробел» отвечает за газ, A и D – за повороты, Ctrl помогает сдать назад, если въедешь в дерево или что-то подобное. Стрелочки ответственны за камеру, но поворачивать ее приходится только затем, чтобы полюбоваться окрестностями, и скажу я вам, что тут действительно есть на что посмотреть.

Когда я впервые увидел в FUEL закат, мне захотелось остановиться на обрыве и смотреть на него бесконечно. Рука сама собой потянулась к банке с лимоном, а на душе стало легко-легко. И дело тут не только в красках, которыми окрашиваются небо, вода и макушки деревьев, дело в графике, пусть и слегка «смазанной», чтобы не было видно некоторых огрехов, но все равно прекрасной. До «маэстро» жанра FUEL может и не дотягивает, но попробуйте сказать, что он плох, глядя на него в реальном времени. Жаль только, что смены времени дня и ночи тут происходят слишком быстро – буквально пару минут, и мы катимся по ночным дорогам, еще немного – и над головой снова припекает солнышко. Правда, куда больше

обидно другое: если среди ночи или заката ты подрулишь к началу трассы, автоматически наступит день. Увы, но мне так ни разу и не удалось совершить ночной заезд... Что это? Предосторожность водителей и организаторов гонок, не желающих смерти участникам гонки? Или простая недоработка? Решать каждому приходится самостоятельно, мое внимание на этом не сильно концентрировалось. Я все больше кайфовал во время высокоскоростных заездов, тем более что они представлены разными видами состязаний. Да-да, их тут много, на самом деле много. Это и простые, привычные всем круговые заезды, и гонки по контрольным точкам, и оригинальные режимы преследования вертолета, и даже заезды, в которых так надо догнать и наподдать сопернику в задний бампер. Немного напоминает Burnout, правда – очень отдаленно. Слишком уж разные эти игры. Причем сказать, что одна из них недотягивает до уровня другой сложно: во-первых, Burnout ограничивает игрока в пространстве куда больше, чем FUEL, во-вторых, FUEL выглядит не так ярко, как Burnout, в-третьих, интеллект у противников в FUEL примерно в два-три раза меньший, чем у оных в Burnout, ну и, в-четвертых, в FUEL заезд может длиться около получаса против коротких спринтов в Burnout. Что же касается трюкачества, то оно есть в обеих играх примерно в одинаковой мере, разве что в FUEL нельзя в нем задействовать окружающие объекты.

Увы, но ощущение реалистичности и увлеченности игрой

нельзя назвать полной, и «заслуга» в этом далеко не графики или игрового процесса как такового. Один из самых главных минусов игры – звук. Забьем на музыку, она далеко не главная, но вот звук мотора... это не мотоцикл, это не машина, это не багги, не квадроцикл – это самая что ни на есть обычная газонокосилка! Особенно – когда едешь «в гору». Поэтому для того, чтобы получить как можно больше удовольствия, стоит загрузить в плеер побольше любимой музыки и наслаждаться ею.

I want the need, the need for speed

На звание «Мегагейм» FUEL никак не тянет, хотя игра получилась, несомненно, интересной. Большое пространство дает возможность почувствовать себя свободным и живым – едь куда хочешь, участвуй в любых заездах, просто путешествуй и наслаждайся жизнью. Но соревновательный дух при этом как-то рассеялся, его получилось слишком мало как для такого большого пространства, не хватает бонусов, дополнительных мелких заданий, которые есть в том же Burnout, не хватает взаимодействия с противниками, которое было в ExMachina. Впрочем, если FUEL покажется скучным, можно попробовать порубиться по сети – для этого надо только уверенное интернет-соединение и немного желания. Сетевые баталии оживляют большинство игр, и FUEL не стал исключением.

Alisa



Графика:	12
Геймплей:	11
Звук:	9
Управление:	9
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 10



TALES OF MONKEY ISLAND

Неожиданная реинкарнация

Жанр:

adventure

www.worldofmi.com

Разработчик:

Telltale games

www.telltalegames.com

Издатель:

LucasArts Entertainment

www.lucasarts.com

Системные требования:

Процессор 2 ГГц

512 Мб ОЗУ

64 Мб видеопамати



Давным-давно, еще в девяти-десятих, в далекой-далекой галактике компания Lucas Arts делала увлекательные квесты вроде Maniac Mansion, Sam&Max, Full Throttle; иногда даже целыми сериями, как в случае Indiana Jones или Monkey Island. Последний, как это случилось и с Sam&Max, совершенно неожиданно получил новую жизнь. Случилось это благодаря Telltale Games.

Как и прежде, в роли главного героя захватывающих приключений на просторах Карибского моря будет выступать парень с незатейливым именем Гайбраш Трипвуд, могущественный пират. Несменной компанией ему будут любимая жена Илейн, кровный враг ЛеЧак и загадочная Вуду-леди, которая невероятным образом всегда появляется именно там, где она нужна.

Что и говорить, разработчики подошли к задаче вос-

крешения старых героев со всей серьезностью. Вернее, со всем юмором, и, скорее всего, с глубокими познаниями магии вуду. Как бы там ни было, а воссоздать всю прелесть рассказов об Обезьяньем острове у них получилось. Игрока быстро, как бухом по голове, вводят в курс дела: Гайбраш на своем корабле берет на бордаж шхуну Илейн, захваченную ЛеЧаком вместе с владелицей. У паренька готово все, чтобы расправиться с врагом. Все, кроме одного ингредиента, который он в ходе дела слегка испортил и поэтому нашел ему альтернативу. Правда, во время схватки проявляются побочные эффекты: ЛеЧак неожиданно превращается в человека, рука Гайбраша, которая касалась в этот момент злодея, приобретает подозрительный демонический вид, а лодка так и вовсе взрывается. Герой приходит в себя на острове, с которого невозможно выбраться из-за ветров, дующих всегда к суше; без подружки, без врага; к тому же, его рука начинает жить собственной жизнью. В общем, проблем хватает, среди которых самые насущные – выбраться с острова, найти жену и Большую Губку, при помощи которой можно смыть проклятие с руки.

Ничего себе так заварили кашу товарищи из Telltale Games. Присутствуют все необходимые ингредиенты: пираты с дурацкими именами и другие сумасшедшие, шутки и прибаутки,





особенно – классическое обставление имени главного героя, яркие диалоги, нестандартные применения стандартных предметов и, конечно же, древняя магия.

Впрочем, на этот раз не обошлось без нововведений. Разработчики буквально раскромсали игру на пять глав и собираются выпускать примерно по одной в месяц, таким образом как бы предлагая игрокам хорошенько растянуть удовольствие. Конечно, в этой части собраны долгожданные приключения для поклонников серии... хорошие решения, затейливый сюжет с неожиданными и ожидаемыми поворотами, но... Кусочка удовольствия, именуемого главой, хватает на зубок – едва ли на один приятный вечер. Этому немало способствует очевидность и простота загадок, так что Tales of Monkey Island – скорее видеоприключение с юмором, чем средство для проявления смекалки.

Новая обложка

В 2000 году вышла предыдущая серия приключений – Escape from Monkey Island, в которой герои были похожи на угловатые обрубки, да и локации не отличались особой красотой по сравнению с 2D-шной третьей частью. Спустя девять лет герои приобрели не только человеческие черты и мимику, но и какой-то мультяшный шарм, который был в изначальном «Проклятии острова Обезьян». Правда, попытку сделать игрушку трехмерной разработчики так и не оставили, но эта необходимость по-прежнему остается под вопросом, так как в большинстве случаев разница абсолютно не чувствуется.

К вопросам звука в игре подошли с полной ответственностью: есть все, что вы хотели бы слышать на море, в джунглях или на берегу проклятого всеми ветрами острова. Нашелся даже специальный квест, основанный на звуковых эффектах. Впрочем, музыкального слуха для него уж точно не понадобится. Фоновая музыка – выдержанная в стиле, спокойная и ненавязчивая в большинстве случаев. Ну, а что касается речи персонажей – здесь поработали на все сто баллов: персонажи говорят именно так, как и положено говорить настоящим пиратам, беззубым калекам и любителям грога. Отдельное браво – французскому доктору и его заразному акценту.

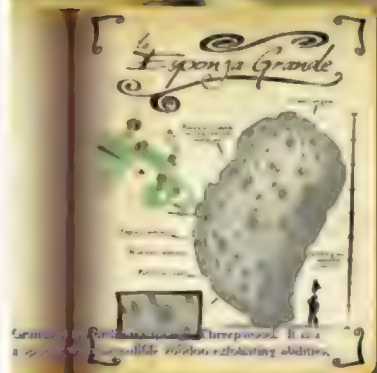
Йохо-хо и бочка крепкого грога!

Впечатление игра оставляет двоякое: с одной стороны, прекрасно, что пролежавшая столько лет на полке история получила продолжение, тем



более – такое качественное. С другой стороны, выданный обрубком-часть оставляет стойкое ощущение недокормленности. Нам подавай еще пиратов, еще загадок и еще безалкогольного грога! Тем более что, судя по заключительному ролику, следующая часть игры будет не менее захватывающей.

Влад Эникеев



Графика:	9
Геймплей:	8
Звук:	9
Управление:	7
Сюжет:	11

ОЦЕНКА

9



Quake Live hits the frag limit

Жанр:
ММОFPS
www.quakelive.com

Разработчик:
id Software
www.idsoftware.com

Издатель:
id Software
www.idsoftware.com

Системные требования:
ОС: Windows 2000/XP/Vista
Браузер: Firefox 1.5, 2.0, 3.0;
Internet Explorer 6, 7, 8

«Это был твой лучший выстрел?» – кричал Crash нубам, пропитывая их тела плазмой и не пуская на следующий уровень... Туда, где почва под ногами усеяна гильзами, где стены разукрашены черными кругами, где звуки шагов прерывает один выстрел rail'a. Из-за череды пробегающих перед глазами картинок не успеваешь уследить за мыслью. Счетчик хелсы уверенно стремится к нулю, родной machine gun уже не выглядит как внушительный аргумент в сравнении с plasma gun'ами противника, до mega health еще метров двадцать... Новый респаун, armor, rocket launcher, а вот теперь – ИДИ СЮДА! Все это мы уже единожды пережили, а сегодня нам предстоит пережить это еще раз...

И как можно было не влюбиться в этот голос, который басом говорит «Welcome to Quake III Arena»? Черт возьми, он вновь заговорил с нами! Тот же голос, пронизывающий слух до мозга костей, говорит нам «Welcome to Quake Live!». Джон Кармак приоткрыл для нас лазейку в прошлое и в очередной раз доказал, что genialность граничит с простотой. Quake в

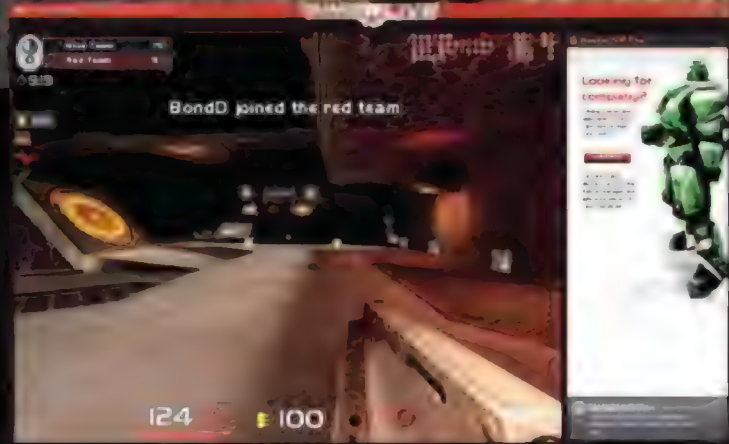
массы! Величайший action коучет на страницы браузеров геймеров! Первоначально на проект возложили функции социальной сети, которая станет связующим звеном для игроков всего мира. Говорилось не только о том, чтобы дурь друг из друга выбивать в реальном времени, но и о возможности общаться, не выходя из игры, формировать списки друзей и т.п. Такой себе «фейсбук» с возможностью обмениваться не только парочкой фотографий, но и очередью из machine gun'a на любимой карте. Насколько это реально – спросите вы? На 101% – отвечают разработчики и издатели из id Software, официально объявившие о запуске открытого тестирования Quake Live.

Представляю, как загорелись глаза тех из вас, кто еще не успел лично познакомиться со старым новым творением id Software. Не волнуйтесь: все, что вам необходимо – это компьютер, подключенный к интернету (желательно, безлимитному). Стандартная процедура регистрации, загрузка небольшого плагина для браузера, выбор персонажа и настройка управ-

ления – вот несколько шагов, которые вам предстоит пройти, прежде чем увидите проект во всем величии.

«Блин, это реально третья «квака»! Она у меня в браузере! Она работает!» – когда такие мысли уступят место праздному любопытству, можно продолжать. Знакомство с Quake Live начинается с небольшого интерактивного туториала. Наш старый знакомый Crash вкратце расскажет о засадах игры новичкам и станет первым оппонентом для всех игроков вселенной QL. Туториал построен таким образом, что во время его прохождения и первого сражения с виртуальным оппонентом, система определяет уровень вашего скилла и в дальнейшем при поиске игры в онлайн будет отмечать именно те игры, в которых участвуют игроки со схожими навыками.

Когда же Crash со своими советами будет повержен и останется позади, самое время осмотреться. Дружелюбный интерфейс располагает к себе. Список активных игр представлен маленькими картинками с изображением карты, скилла игроков и режима игры. Дополнительная



информация становится доступна после активации иконки курсором мыши. Таким образом, мы можем узнать о времени, которое осталось до конца поединка и о количестве фрагов у других участников. Обилие иконок с разнообразными картами иногда даже пугает, и тут на помощь приходит фильтр. С помощью этого нехитрого приспособления у нас появляется возможность отображать только игры, проходящие на определенной карте, определенного типа или только те, в которых участвуют игроки из списка друзей.

А вот и кнопка профиля игрока, которая ведет нас на страницу с детальной статистикой пройденных игр, а также к спискам наград, друзей и соревнований. Теперь ваши достижения не останутся незамеченными. Будь-то количество фрагов, процент попадания по вражинам или даже общее время, проведенное в игре. Все результаты сохраняются на сервере, а лучшие почивают в зале славы.

Что касается игровой части, как и предполагалось, сын пошел весь в отца. Лицо, плотное телосложение, повадки... Тут и с лупой придраться не к чему: есть все родные для нас режимы игры – Free For All, Capture The Flag, Clan Arena, Team Deathmatch, Duel и Instagib. Графическое оформление, которое с детских лет запечатлелось в памяти, воспринимается как нечто грандиозное. Те же модели игроков, издающие привычные звуки, подорвавшись на снаряде 'grenade launcher'. Изученные до сантиметра карты... Единственное отличие нового творения – требования к системе. Детище id Software можно спокойно запускать на родном нетбуке и наслаждаться непревзойденной атмосферой бессмертных сражений на арене.

Quake III навеки остался в наших воспоминаниях как динамический футуристический мир, остановка в котором равноценна смерти. Многие уже успели

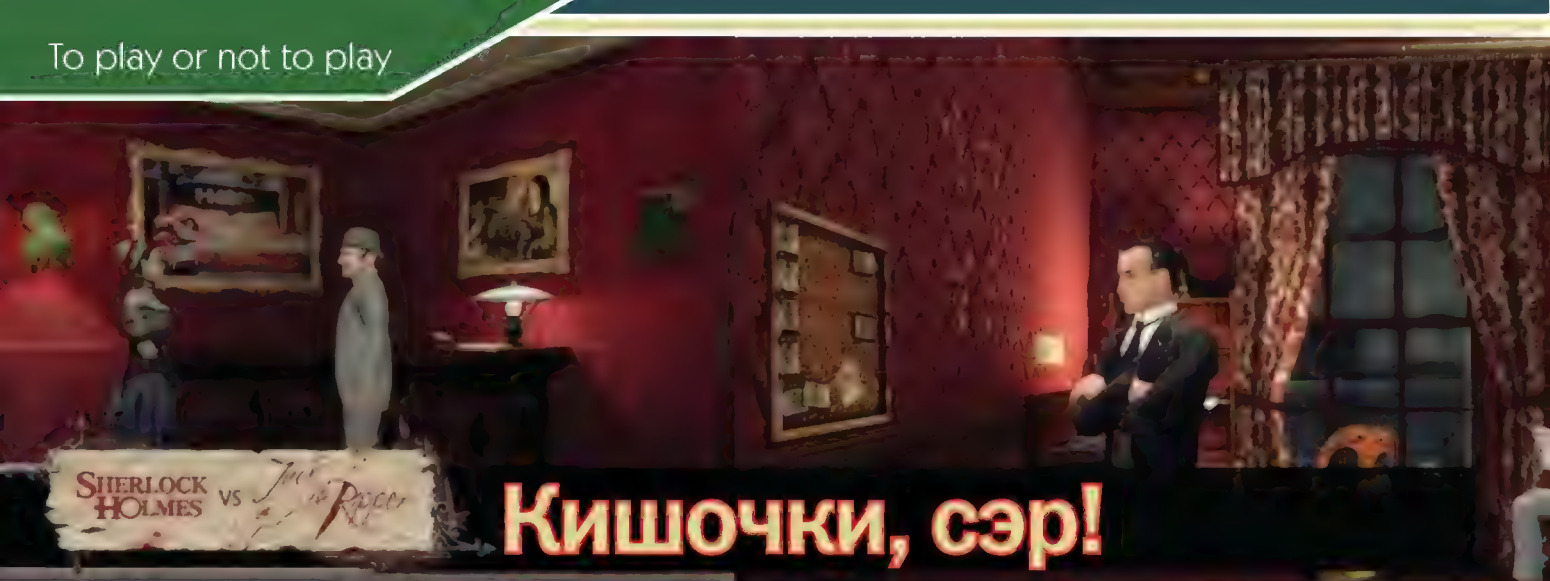
похоронить «Кваку» и как киберспортивную дисциплину, и как игру в целом, но мы то с вами знаем, что Quake – бессмертен. Новорожденный Quake Live словно орет об этом и вновь открывает дверцу к счастью, тем самым, предоставляя возможность приобщиться к числу квакеров новому поколению, или тем, кто по каким-то причинам все еще не знаком с шедевром вселенских масштабов. Если вы читаете это, то просто обязаны поиграть, ведь ни одна игра не способна вызвать те чувства, которые пробуждал в нас Quake! Готовы со мной поспорить? Тогда – до встречи на арене!

P.S. Ах да, чуть не забыл, если в вашей жизни осталось, хоть что-то дорогое (будь то родители, девушка, работа, спорт...), просто забудьте все, что прочли выше и никогда не вводите в браузер адрес www.quakelive.com.

Виталий Полищук

Графика:	10
Геймплей:	12
Звук:	10
Управление:	12
Сюжет:	нет

ОЦЕНКА 11



Кишочки, сэр!

Жанр:
3D-adventure
www.sherlockholmes-thegame.com

Разработчик:
Frogwares Game Development Studio
www.frogwares.com

Издатель:
Focus Home Interactive
www.focus-home.com

Системные требования:
Процессор 2 ГГц
512 Мб ОЗУ
128 Мб видеопамати



PC | X360

Оставь надежду всяк сюда входящий

К сожалению, когда Данте описывал Ад в своей «Божественной Комедии», до 1888 года было еще далеко. Иначе бы, пожалуй, автору пришлось бы переписать свои стихи, посвященные девяти кругам Ада. Нет, никаких катаклизмов всепланетного масштаба тогда не зарегистрировано, только местные. Но то, что начало происходить в районе Уайтчэпел в Лондоне, несомненно, потрясло не только местных жителей, но и людей за пределами города и страны. Более того, о событиях того года знаем даже мы. Именно тогда врата Ада на несколько секунд приоткрылись и выпустили на волю Джека Потрошителя, который не замедлил оправдать свое прозвище. Одна за другой от многочисленных ножевых ранений погибли женщины нежелого поведения, в то время как полиция сбивалась с ног в поисках загадочного убийцы.

Нет ничего удивительного в том, что «Джек» выбрал именно этот райончик города. Забудьте предыдущие части игры, где попадались в основном богато обставленные интерьеры и вмещающие люди, сюда, видимо, перекочевали страх и ненависть из Лас-Вегаса. Грязные, никогда не убираемые улицы и точно такие же их обитатели, не имеющие, наверное, представления о другой воде, кроме как о помойной и огненной. То тут, то там прямо на дороге валяется очередной человек состояния «овощ», в последний раз выходивший из запоя, когда ему стукнуло пятнадцать. Рядом толкутся продавцы чалхлых цветков, подозрительных на вид «кебабов» и собственной человеческой пло-

ти. Особняком стоит еврейская община, в которой все держатся друг за друга и стараются любыми способами выживать во всем этом, за что их мало любят все остальные жители помойки. Все это тщательно перемешано, сдобрено алкогольными парами, драками, ругательствами, смрадом нечистот и, конечно же, самой популярной болезнью – сифилисом.

Этот муравейник живет своей жизнью, а его обитателей мало чем можно удивить, тем более – банальным убийством. В таких условиях приходится привыкать ежедневно проходить мимо агонизирующего человека или самого жалкого вида попрошайки, которому твоя копейка уже явно не поможет. Ну и тем более – мимо банальной драки или проститутки, готовой обслужить клиента чуть ли не прямо на улице, в тени подворотни.

И все же, подобные зверства там никогда раньше не встречались, поэтому полиция обескуражена и пытается отыскать крупитцы истины среди целых гор слухов, путаных показаний и под давлением «верхов». Хорошо бы им в этом помог знаменитейший сыщик Шерлок Холмс, но он в это время занят делом Баскервильей, по крайней мере, об этом говорит официальная версия. Так ли это?

Внезапно, после самого зверского, самого кровавого убийства, которое без зазрений совести можно было бы назвать настоящей бойней, кошмар прекращается. Никаких похожих преступлений, никаких зацепок, ничего, что пролило бы свет на дело и прекратило череду бесконечных слухов и предположений. Джек Потрошитель исчез. Как? Когда? Почему? Разра-

ботчики из компании Frogwares предлагают свою версию.

Ветеран детективного жанра

Записки о приключениях Шерлока Холмса вдохновляли многих разработчиков на создание захватывающих и не особо игр детективного жанра. Но больше всех образ знаменитого сыщика и его коллеги вдохновил, несомненно, Frogwares, для которых эта игра станет уже пятой частью серии. Можно было бы с сарказмом сказать, что образ детектива стал отличной «дойной коровой» для компании, но замечание было бы слишком несправедливым, ведь каждая игра становится лучше – и в общем, и в частности.

Например, схватка с Арсеном Люпенем, заставила хорошенько побегать не одного геймера, к тому же многим пришлось подучить английский. Достаточно обширные локации, на которых легко пропустить нечто важное (будем смотреть правде в глаза – далеко не каждый из нас обладает внимательностью, достойной Шерлока), местами туманные намеки. На этот раз пространства для похождений гораздо меньше, а все необходимые в конкретный момент улики можно найти на достаточно ограниченной территории, отмеченной, как водится, отдельной точкой на карте. Конечно же, это не исключает возможности прогуляться по Уайтчэпелу для создания должного впечатления, знакомства с жителями и нравами местного населения. Все равно с некоторыми из них придется иметь дело – и далеко не все они настолько плохи.

Никаких слишком сложных головоломок – несколько

FUEL







OVERLORD

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ
ШПИМЫ!



ШПИЛЬ!



зашифрованных посланий, кодовых замков, но ничего сверхсильного не предвидится, хотя, несомненно, загадок, интересных идей и способов хоть немного поднапрячь мозги играющего в ассортименте разработчиков стало больше. Совершенно не понадобится скорость реакции – течение игры плавное и размеренное, у всех будет достаточно времени и подумать, и погулять. Вместо этого – много документов, которые нужно читать внимательно, ну и любовь к деталям. Отдельным приятным времяпровождением идет построение логической цепочки после сбора необходимого количества улик – достаточно лишь немного логики, а если игрок ошибется, то всегда это заметит по цвету рамки в заключении.

Все это не могло не сказаться на продолжительности игры, «осилить» Джека Потрошителя можно всего за два вечера, но они станут по-настоящему приятными.

Изменилась со времен прошлых игр серии и графика: хотя и заметно использование некоторых моделей из «Арсена Люпена», двигаться они стали слаженнее, а улицы выглядят куда более реалистично. Настолько, что бродя ночами по извилистым и грязным кварталам Уайтчепела, наблюдая за характерным лондонским туманом и картинами нищенской жизни, можно не раз почувствовать «мурашки» на коже. Особенно создателям удался туман, он выше всяческих похвал.

Предусмотрено два вида позиционирования персонажей: игрок может присутствовать в игре в качестве третьего лица или созерцать все прелести бедных кварталов так, как это видит сам Шерлок Холмс или Доктор Ватсон, когда этого требует сюжет игры. Последний режим хотелось бы особенно отметить.

С виду банальная история: маньяк-убийца совершает свои кровавые делишки, а по его следу идет несравнимый маэстро дедуктивного метода. Все это напоминает достаточно постную кашу. Но создателям удалось сдобрить ее всем, что только можно было представить. Мы не просто найдем убийцу, по пути нам будут мешать разного рода и профессий люди: местное полицейское отделение, а вернее – его руководство, накроет дух нездоровой конкуренции (а кому бы хотелось ощущать свою неспособность по сравнению с кем-то другим?). Или, например, самая страшная местная проститутка, чью грудь покрывают волосы, достойные дворняги, и гнойники размером с горох – чисто из вредности душевной.

По ходу расследования Шерлоку придется раскрыть небольшое ограбление, обнаружить коллекционера-извращенца, обличить русского шарлатана по фамилии Раскольников, узнать, куда пропадают некоторые трупы из местных моргов, сдружиться с представителями еврейской общины, выслушать историю жизни продавца кошачьих кебабов и даже немного побыть скульптором после лицезрения самой ужасающей сцены преступления. На особенные спецэффекты в этом ключе можно и не рассчитывать – более-менее «натуралистичные» трупы женщин заменены на их «мультяшные» копии с пририсованными кишками и другими органами. Видимо, цензура не дремлет.

Изменения не коснулись звукового сопровождения. Музыка в игре уже традиционно для Frogwares «фоновая» – не играет никакой роли, разве что может надоесть, но забывается, как только приключения закончились. Гораздо лучше обстоят

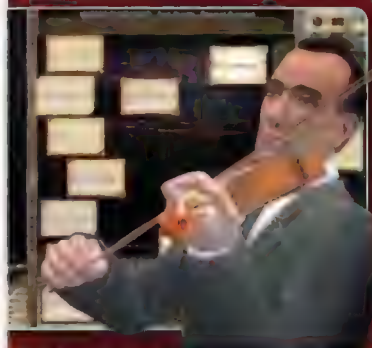
дела с озвучиванием – актеры постарались на славу, мимика героев, голоса и интонации сочетаются как нельзя лучше, ролики можно смотреть как отдельно взятый, невероятно приятный фильм. Единственный минус – что главный герой, что его правая рука, судя по всему, топают, как слоны в посудной лавке, потому что их топот откровенно напоминает цокот копыт только что проехавшей мимо лошади, а там, где дорога предполагает пыль или землю, они, видимо, волочат ноги, как заправские алкоголики.

Дело закрыто

Играть в эту серию стоит поклонникам «Шерлокониады»; тем, кто любит загадки, приключения, красивые и атмосферные игры; безусловно – поклонникам спокойных адвенчур, особенно тем, кто после нескольких часов разгадывания чрезвычайно сложной головоломки просто-напросто «забивает» на игру – в поединке с Джеком Потрошителем можно не бояться сломать мозги, хотя и задействовать их, безусловно, придется.

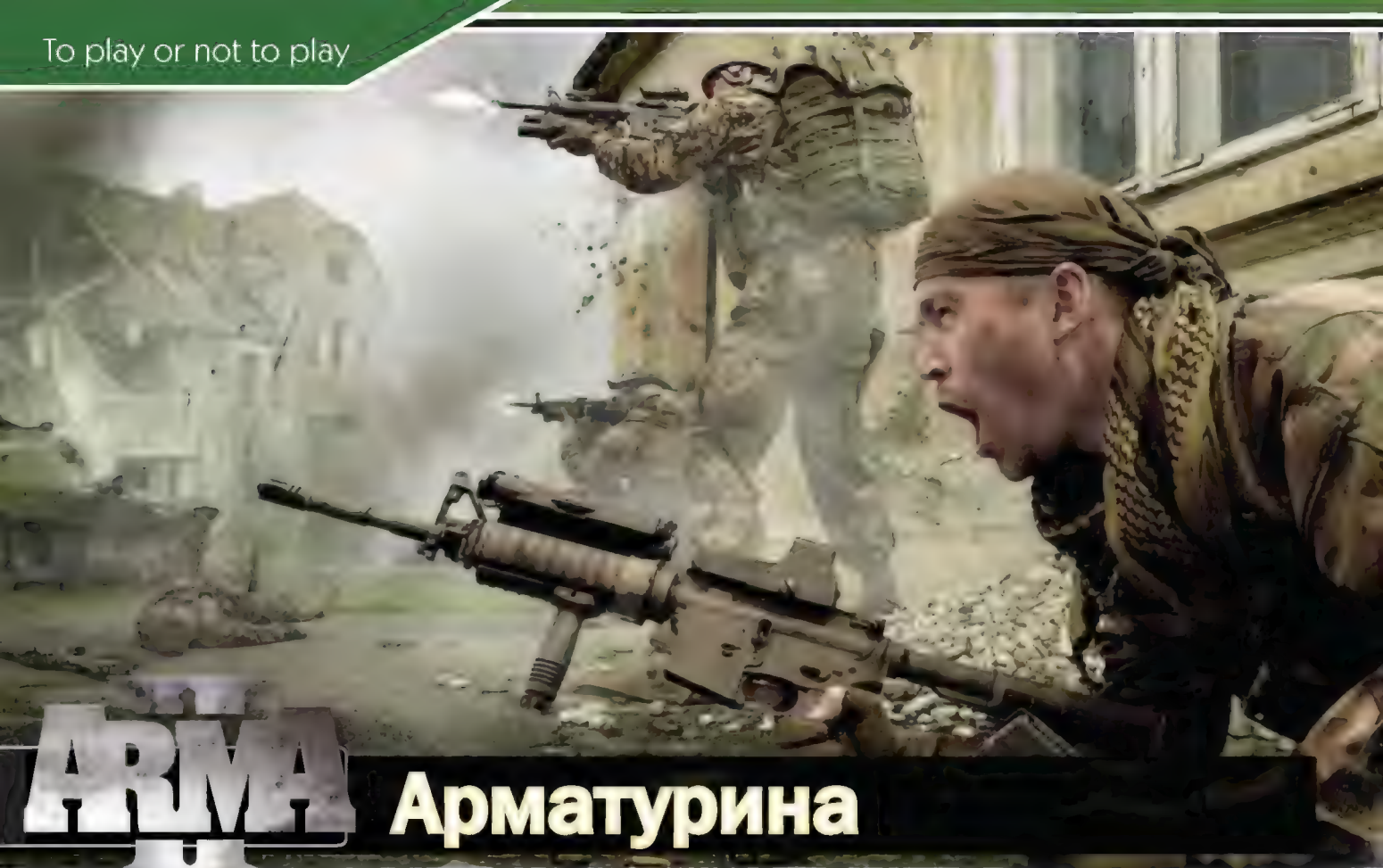
Упрощение игрового процесса работает на массовость, но вот то, что само приключение длится относительно недолго – пожалуй, единственный существенный минус игры. Будем надеяться, что такая скоростность – всего лишь подогревание интереса к серии, и следующие похождения клетчатого пыхаря и его пухленького доктора будут продолжаться вдвое дольше, а затягивать – не меньше.

Влад Эникеев



Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	8
Управление:	9
Сюжет:	11

ОЦЕНКА 10



ARMA

Арматурина

Жанр:

тактический шутер
www.arma2.com

Разработчик:

Bohemia Interactive
Studios
www.bistudio.com

Издатель:

505 Games
www.505games.co.uk

Издатель у нас:

Akella
www.akella.ru

Системные требования:

Процессор 3 ГГц
1 Гб ОЗУ 256 Мб видео-
памяти
10 Гб на жестком диске

PC 99



Тупичок истории

Если вы никогда не воевали в Чехословакии в 1968 году, а мне почему-то кажется, что вы все-таки этого не делали, у меня есть для вас отличная причина продолжать в том же духе еще некоторое количество времени. Если же вы все-таки там воевали, то отдайте, пожалуйста, журнал своему внуку – это не издание «Коммунист».

Так о чем это я? Собственно говоря, вы даже можете не читать эту статью.

Честно.

Да, да.

Совсем.

Черт... Ладно, раз ваш букинистический мазохизм все-таки победил над здравым смыслом, и вы все еще не переключили канал, то мне, по всей видимости, не удастся в гордом одиночестве покрыть эти две страницы нашего трансгалактического убержурнала историями о большом красном тракторе.

На самом деле, если при словах «тактический шутер» ваш желудок начинает предательски скукоживаться, то ваши с «Arma 2: Тактика современной войны» пути расходятся в стороны кардинально противоположные. Безо всяких вариантов. Потому что, несмотря на отлич-

ную экшен-составляющую, тактические элементы игры могут с вероятностью чуть более чем полной отбить тяжелой арматуриной желание жить. Но давайте обо всем с подробностями.

Это не только ценный мчех

Сюжет игры закидывает нас, американского морпеха, в Чехословакию '68 года за несколько часов до того, как brave советские войска придут, чтобы танками и взрывами устроить тотальную дружбу народов и социализм. За этим сюжет извиняясь выходит за хлебом и так и не возвращается. Честно говоря, это категорически не мешает наслаждаться атмосферой и реализмом, которые имеют место быть в больших количествах и часто идут рука об руку друг с другом. Реализм проявляется во многих ипостасях и ему чуть ниже будет отведена пара сотен ласковых, но для прочувствования смакота происходящего можно дать следующий пример. Есть, скажем, задание по уничтожению какого-нибудь стратегически особенного сарайчика и к реализации задуманного можно подойти с нескольких сторон. Можно лично проползти к нему и заложить взрывчатку или же

ворваться внутрь и уложить всех спать свинцовой колыбельной. При этом возможность оказаться немного мертвым стремительно приближается к астрономической величине. Другой вариант – в лучших традициях депутатской охоты на кроликов, издали храбро вызвать авиакатастрофу, который разберет на запчасти не только сарай, но и окружающий его поселок вместе с мирными жителями. Что есть не очень гуманно и явно не обещает чрезмерного обожания со стороны простого чехословацкого народа. Таких моментов, когда нужно выбирать, рискнуть гамовером и поступить из рук вон хорошо, или не искать лишних проблем на холмы пониже спины, действуя при этом не совсем незэтично, полно. И, казалось бы, что может помешать бывалому рэмбо-геймеру превратить негодяев в мясной бульон, а всем невинным дать по конфете? Мешает его величество реализм.

Для реальных пацанов

Во-первых, окружает игрока целых 225 квадратных километров площади, населенной многочисленными деревьями, стратегическими объектами и городками в лучших традициях



богохульственной советской архитектуры с вялыми жителями. Свобода; куда хочешь – туда и беги. Причем в прямом смысле, так как, четкой последовательности миссий нет. Это во-вторых. Вы сами вольны решать, какое задание сейчас стоит выполнить, а какое отложить на потом. И это прекрасно. И, в-третьих и самых главных, наблюдать протагониста падающим на землю от неожиданно проделанных в нем пары дополнительных вентиляционных отверстий мы будем весьма часто. Так как порою, скача радостным галопом среди чешских полей, можно запросто схлопотать пулю. Причем часто даже непонятно, откуда меткий противник ведет свой не менее меткий огонь, да и нередко понимание того, что по тебе выстрелили, приходит одновременно с надписью «миссия провалена».

Эти же прекрасные буквы нередко будут радовать до полусмерти, когда в некоторых типах миссий соратник нарвется на свинцовый поцелуй. А разумное решение оставить свою команду караулить елочку в чаще, отправившись пацифицировать неверных в одиночку, весьма чревато. Так как враг мало того, что не дремлет, он еще и умен до безобразия – справиться без поддержки с пятью противниками получится только в исключительных случаях. Это вам ведь тактика, а не «Квака».

Против нас, помимо всего прочего, играет и окружающая среда – высокая трава служит неплохим укрытием, но стрелять

из нее можно с тем же успехом, что и закрыв глаза. Да и солнце в лицо отлично мешает разглядеть неприятеля, не говоря уже о том, чтобы радостно его поприветствовать. А не дай бог, он заметит, как вы крадетесь за дырявым заборчиком! И, по-честному, это круто. Сложно, но круто. Ползти минут двадцать по болоту, чтобы в результате получить хедшот и начать заново – это здесь запросто.

Благо, не обязательно все время топтать пешкарусом: можно найти танк или БТР, надежно защищающий соратников и собственно игрока от опасностей реальной жизни. Да и вообще, в наличии кипа всяческого транспорта – начиная с велосипеда и заканчивая гражданскими машинами. Плюс, дается возможность оседлать вертолет или самолет, что есть гуд. Управление транспортным парком вполне адекватное и не вызывает особых сложностей – их вызывают попытки его добыть. Ну и поприветствуем самый большой геморрой в игре: тактическую составляющую управления отрядом.

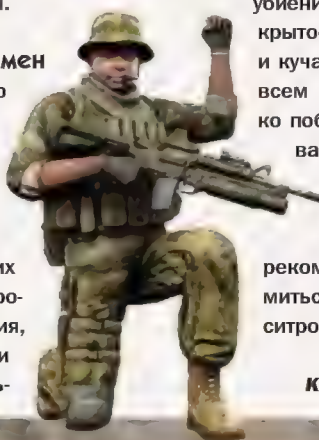
Не Гордон Фримен

На каждого бойца в вашем подчинении имеется примерно 10 специальных менюшек, отвечающих за приказы. Процесс постижения, что в них куда и где весьма силь-

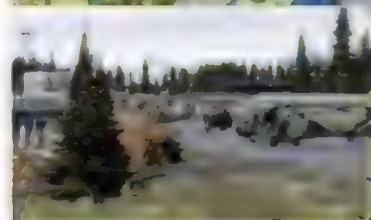
но поражает кору и древесину головного мозга, нанося сильные повреждения, и местами носит летальный характер. Ей богу, быстрее можно разобраться в политической ситуации в Украине, чем в командовании отрядом. Именно это бьет игрока монтировкой по интересным частям тела больше всего (ведь, как известно, правильно использовать ее могут только избранные), напрочь отбивая любовь к Чехословакии и разработчикам, которые, к слову, чехи.

Сахар по вкусу

Резюмируя, можно с уверенностью сказать следующее. Armed Assault 2 – отлично проработанный тактический шутер, тактичность которого могут выдержать только самые усидчивые. Интересный геймплей с умными противниками стопорится лабиринтами меню управления, хотя графика и озвучка, в принципе, радуют соответствующие органы осязания. Обильно встречающиеся баги, вроде застрявших в стенах людей, не особо раздражают, а средства убийства, гигантское открытое пространство и куча техники приятны всем и каждому. Однако побывать в Чехословакии стоит только ценителям жанра, всем остальным же рекомендовано ознакомиться лишь с чешским ситро и сосисками.



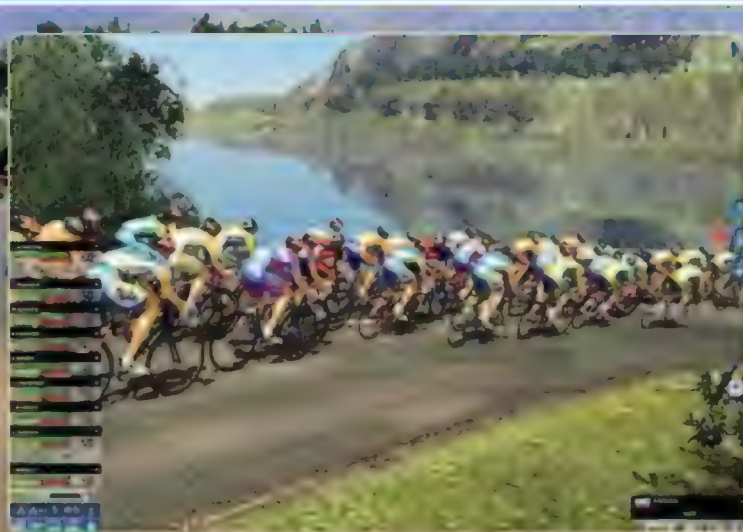
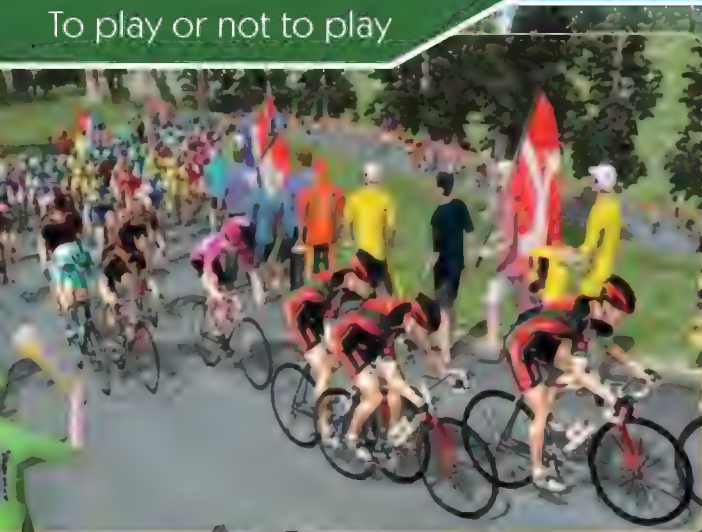
Khaj Бабаевич Tosin



Графика:	9
Геймплей:	9
(для хардкорных любителей тактики)	11)
Звук:	11
Управление:	10
(тактическое командование)	4)
Сюжет:	7

ОЦЕНКА

7



Pro Cycling Manager

А давай изобретем его заново?

Жанр:

simulation, спорт
www.cycling-manager.com/
pcm

Разработчик:

Cyanide Studio
www.cyanide-studio.com

Издатель:

Focus Home Interactive
www.focus-home.com

Издатель у нас:

Акелла
www.akella.com

Системные требования:

Процессор 2,0 ГГц
1 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамати



Графика:	7
Геймплей:	8
Звук:	8
Управление:	9
Сюжет:	нет

ОЦЕНКА

7

Серии игр, которые существуют уже очень давно, выглядят со стороны несколько странно: от игры к игре практически ничего не меняется, но игроки вроде как не жалуются на это. Некоторые даже говорят о том, что получают удовольствие. Такими сериями можно назвать футбольный симулятор FIFA, гоночный NFS (правда, в нем нововведений побольше все-таки будет), Pro Cycling Manager... Последняя эпопея, как можно понять из названия, — это экономический симулятор велосипедного спорта, который не понятно — то ли загнывает на корню, то ли равномерно продолжает цвести бурным цветом. С одной стороны, Pro Cycling Manager — это лучший представитель царства велосипедных симуляторов, с другой — удивительными и знаменательными были только первые части игрушки, пусть даже графику их назвать сногшибательной смог бы только слепой. Оригинальная идея вкупе с продуманной игровой системой сделала свое дело, привлекла внимание фанатов спортивных симуляторов к серии. Но с каждой новой игрушкой Pro Cycling Manager становится все менее блистательным, вышедшая в прошлом году часть вызывала уже не столь яркие эмоции — разработчики сделали

минимальный косметический ремонт игры, попутно изменив немного систему тренировок (не факт, что в лучшую сторону, кстати). Для фанатов этого оказалось достаточно, для привлечения новой крови — маловато.

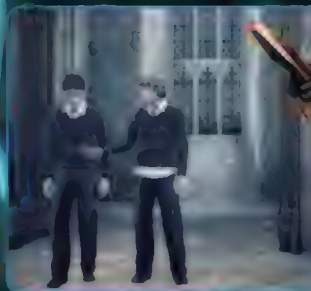
Сезон 2009 года вместе с Тур де Франс мог стать событием решающим и вытянуть игру, тем более что разработчики улучшили физику велосипедного спорта, она стала более реалистичной. Вот только на одной физике далеко не уедешь, надо бы подтянуть и остальные аспекты. Какие именно? Ну, например, графику. Честно говоря, очевидных перемен к лучшему не заметно — она как была размытой, так и осталась. Велосипедисты по-прежнему напоминают неотесанных буратино, двигающихся непонятно за счет чего. В общем, смотреть за состязаниями можно только азарта ради — чтобы увидеть, оказалось ли достаточно вложенных в создание команды и ее тренировку усилий. Неизменно посредственным оказался и звук.

Радует лишь то, что процесс менеджмента остался таким же качественным, как и раньше. Команда требует неустанный контроль, да и подумать есть над чем: как распределить роли спортсменов, кого послать «на

передовую», каких новичков брать для пополнения команды, где и как тренироваться, какую экипировку купить. Всего этого настолько много, что сначала даже растеряться можно — если не играл ни разу в Pro Cycling Manager. Но разбираешься с его меню быстро в любом случае — логично, просто, удобно. Как меню в ресторане, только с прямыми ссылками и перепиской с поварами.

Честно говоря, для любителя Pro Cycling Manager, играющего во все части серии, есть не много причин перехода на новую часть — лучшая механика, которая делает состязания более сложными, и новые игроки — какое-никакое, а дополнение... Назвать игру откровенно провальной нельзя — Pro Cycling Manager Season 2009 уверенно держит планку. Он словно единственная на состязаниях команда спринтеров, все члены которой бегут с одинаковой скоростью и не хотят развиваться и тренироваться — пока вместо достойного противника против них выставляют баскетболистов, они побеждают, а как только появится хоть кто-то новый — рискуют проиграть.

Exebichi



Волшебные полупроблемы



Водной далекой-далекой стране жил-был мальчик, папа которого был чемпионом в ловле снитча, поэтому мальчик родился странным и тоже стал ловить снитч. Яблоко от яблоньки, как говорится – от наследственности никуда не денешься. И не удивительно, что спустя какое-то время на лбу у мальчика проявились первые последствия его наследственности и склонностей – шрам в виде молнии. Оставил этот автограф Волан де Морт, злобный волшебник, которому было просто-напросто завидно. Сначала он, вообще-то, убил родителей мальчика: отца, видимо, как раз за ловлю снитча, а женщину, видимо, чтобы не умничала и не комментировала в процессе. В общем – просто попала под горячую руку. Младенцу тоже досталось, но

так как черепашка была крепкая, он все-таки выжил.

Так как случилось все это давно, то все бы и забыли уже, тем более что этот самый Волан де Морт рассредоточился по округе. Но гадости он делать не перестал – периодически под креслами волшебники обнаруживали кучки подозрительного вида, на коврах – лужицы, в ванной стоял подозрительный запах. Сначала все грешили на кошек, но потом, когда всех кошек выгнали, и ни одной из них в округе не осталось, пришлось искать виноватого, и им оказался тот самый де Морт. Так что сага о волшебниках затянулась надолго – в свет вышло целых семь книжек, которые захватили внимание публики на достаточно долгое время. А благодаря кинематографу и играм, подлить публике создатели Гарри Поттера смогут еще пару лет. В прошлом году, осенью, собирались выпустить на экраны Полукровку, но что-то там не сложилось, и оба проекта вышли только к лету этого года.

Правда, сразу заметно, что время это прошло для них впустую – графику, например, до современного уровня так и не подтянули. Выглядят объекты угловато, неказисто, да и задники бедноваты. Так что картинка – это самое слабое место игрушки, хоть и не единственное.

Второе слабое место – это «большой» выбор развлечений. Тут можно варить зелья, сражаться в магических дуэлях с другими учениками и играть в бессмертный квиддич. Первые два занятия достаточно разнообразны и даже при частом повторении не надоедают, в то время как квиддич приедается буквально с первого раза. Впрочем, если вы фанат

такого времяпровождения, то резко негативного отношения к квиддичу не возникнет. Варка зелья – процесс интересный с точки зрения управления и подбора ингредиентов, но для любителей квестов – чересчур простой. Что подлаешь, аркада – она и есть аркада. А вот бои заставляют «проснуться» – приходится не только атаковать, но и ставить барьеры или уклоняться от ударов противников. К тому же, использование магии, как и варка зелья, подразумевает активное махание мышкой для выполнения пассов, так что в отличие от мозгов руки точно не заскучают. Самое же интересное, чем приходится заниматься – это исследование территории. В игре можно осматривать окрестности (несмотря на слабую графику, общая картина не так уж и плоха), можно собирать значки. Последнее не только приятно, но и полезно – с их помощью можно увеличить единицы жизни, что пригодится в дуэлях.

Что же касается сюжета, то он несколько наивен для рядового человека, но интересен для поттероведов. Жаль только, что как только начинаешь вникать в детали и получать удовольствие от игрушки, так она сразу и заканчивается... Игровой процесс Harry Potter and the Half-Blood Prince рассчитан от силы на пять-шесть часов, так что пройти ее можно за пару вечеров. Плохо это или хорошо, зависит только от того, как вы относитесь к изначальной истории и героям как таковым.

Радует, что помимо сингловой игры, разработчики Harry Potter and the Half-Blood Prince сделали мультиплеерный режим, в котором можно подулиться с друзьями и выяснить, кто самый крутой маг.

Жанр:

аркада

www.harrypotter.ea.com

Разработчик:

EA Bright Light

www.ea.com

Издатель:

Electronic Arts

www.electronicarts.com

Системные требования:

Процессор 2,0 МГц

1 Гб ОЗУ

256 Мб видеопамати



Графика:	6
Геймплей:	7
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	10

ОЦЕНКА

7

Alisa

Жанр:
стратегия, казуальная

Разработчик:
Lonely Troops
www.lonelytroops.com

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru

РИМСКАЯ ИМПЕРИЯ

ОЦЕНКА

9



Жанр:
арканоид-тир, казуальная

Разработчик:
Intenium
www.intenium.de

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА

10

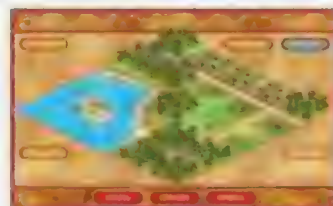


ВО ИМЯ ЦЕЗАРЯ!

Честно говоря, среди любителей стратегий встречаются и такие, кто воевать любит куда меньше, чем строить собственную империю. Чаще всего – это дети и девушки, которые только недавно начали играть, хотя есть и просто те, кому хочется отвлечься немного от тяжких мыслей по завоеванию мира. Во что в таком случае играть? Ну, можно попробовать себя в качестве архитектора в «Римской империи». Это небольшая казуальная игра, в которой не надо зарабатывать финансы, не надо отбиваться от полчищ врагов или самому на них нападать. Все, что требуется от игрока – строить и развивать город, постепенно улучшая образ жизни горожан. Поначалу игра кажется совсем простой: тебе дается задание построить несколько домов, ты его выполняешь. Все это занимает несколько минут. Но уже на четвертом-пятом уровне игра становится на порядок сложнее: помимо постройки и развития жилищ, приходится

следить за тем, насколько довольны граждане окружающим их пейзажем и условиями жизни, насколько развита инфраструктура. На все это требуется немало ресурсов – дерева, камня, людей, сертификатов... Их надо покупать или добывать, причем сертификаты стоят немало, да и на расчистку нового участка придется потратиться. Периодически здания рушатся, их приходится ремонтировать, чтобы уровень недовольства горожан не стал слишком высоким. В общем, дел хватает настолько, что игра захватывает с головой и не отпускает несколько часов как минимум. Дополнительно есть режим несюжетного, самостоятельно прохождения, в котором цели, карты и прочие условия можно выбрать самостоятельно.

Конечно, до полноценной стратегии «Римская империя» не дотягивает, тем не менее, это одна из самых интересных игр, позволяющая которую фанатам казуального жанра явно не стоит.



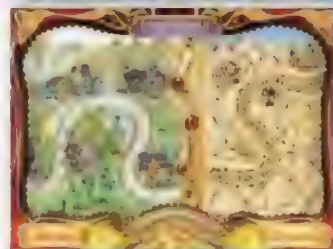
ЖИЗНЬ КАК В СКАЗКЕ

«Королевство фей 2», как уже видно из самого названия игры, это уже вторая часть серии арканоида-тира, посвященного маленьким и очень милым существам с крыльшками. Как и в любой игре такого жанра, в «Королевстве фей» надо отстреливать из «пушки» с разноцветными зарядами препятствия на своем пути, за удачные выстрелы даются баллы-деньги, которые помогут в прохождении сюжетной линии игрушки. Иногда без определенного количества денег на счету пройти дальше невозможно, поэтому приходится возвращаться на предыдущие локации и заново отстреливать врагов или осваивать фей.

Самое же интересное в игре – это развитый сюжет. Действительно, «Королевство фей» – это не просто набор боев в стиле «арканоид-тир», а самая что ни на есть настоящая игрушка, за перипетиями сюжета которой следить не менее интересно,

чем за приключениями героев мультфильма. Естественно, что такая игра понравится детям и подросткам, для которых феи и волшебники еще не стали чем-то придуманным, но и взрослому человеку игра может понравиться ничуть не меньше. Все дело в том, насколько увлекательно сделана ее арканоидная составляющая. Помимо простого отстрела цветных блоков, тут есть стальные и неразрушаемые препятствия, а также различные бонусы, которые помогают часть из них преодолеть. Порой, прежде чем сделать выстрел, приходится хорошо подумать, чтобы не загнать самого себя в ловушку, выбраться из которой будет очень непросто.

Конечно, арканоидов сейчас очень много и выбор большой, но интересный сюжет, яркая графика и не самая низкая сложность прохождения делают «Королевство фей» в обоих его ипостасях оригинальным и приятным в прохождении.



КОНКУРС



Фирма «1С» и журнал «Шпиль!» объявляют о творческом конкурсе среди читателей, посвященном скорому выходу культовой игры

wolfenstein

Для участия в нем и получения ценного и приятного приза необходимо сделать самую малость – нарисовать карикатуру на любого нациста из игры Wolfenstein и отправить на адрес редакции «Шпиля!».

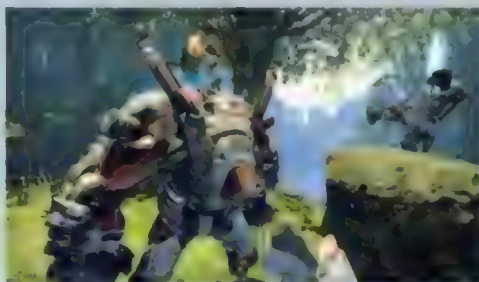
Итоги конкурса будут подведены в октябрьском номере, победители – награждены по заслугам, а лучшие работы мы разместим на страницах нашего журнала.

ПОДАРКАМИ ДЛЯ НИХ СТАНУТ ДИСКИ С КУЛЬТОВЫМИ ИГРАМИ.

1 Wolfenstein станет наградой для лучшего из лучших.



2 Bionic Commando получат сразу два конкурсанта, разделившие второе место.



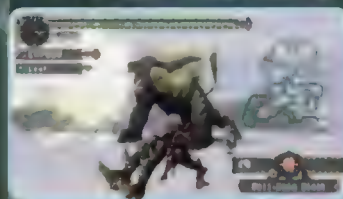
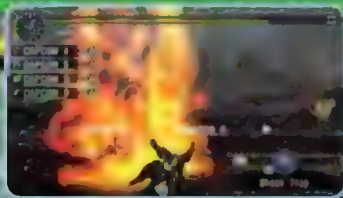
3 «Ост-Индская компания» достанется сразу трем победителям, занявшим третье место.



Призы предоставлены компанией «1С Мультимедиа Украина» – поставщиком лицензионного ПО для домашних компьютеров на территории Украины.

1С МУЛЬТИМЕДИА

ШПИЛЬ!



– А что делать, если в лесу на медведя напорюсь?
– Бей его по морде мокрыми штанами.
– А если нигде нет воды – ни ручья, ни болотца?
– Был бы медведь, а штаны мокрыми станут...

Охотничья фантазия

Жанр:

action, RPG

[www.monsterhunter-](http://www.monsterhunter-freedomunite.com)

freedomunite.com

www.encyclopedia-gigantica.com

Разработчик:

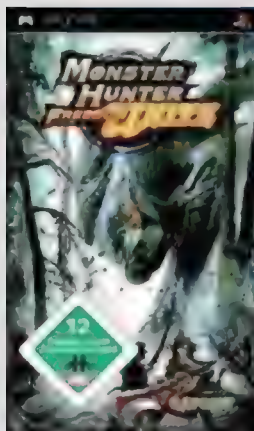
Capcom

www.capcom.com

Издатель:

Capcom

www.capcom.com



А! О! Уу-у! Елки палки, чего же все так болит то? Простудив кое-как зенки, я наконец увидел обветшалые и закопченные перекрытия крыши, на которых рядками красовались пучки трав и гроздьи высушенных ягод. Осмотревшись вокруг, я понял, что занесло меня в избушку к лекарю, а сам лекарь возвышается над моим ложем, тряся клочковатой бородой и помешивая в деревянной миске какую-то дурно пахнущую жижу.

– Очухался? Чем ты думал, отправляясь в одиночку путешествовать по ледяным холмам? Жить надоело, или просто выведен решил свежим мяском покормить? Не рыпайся, тебе еще как минимум неделю тут валяться, вот лекарства хлебни – может, за три дня восстановишься. Целебные свойства крысиного помета и толченого зуба наркакуги облегчат заживление переломов. Пей, пей – здоровей!

М-да... Вот так я нежданно-негаданно попал в деревню к охотникам за монстрами. Поклажу мою зверье сожрало, сам еле жив остался, а теперь еще и денег должен за спасение и лечение. Видимо, чтобы расплатиться, придется вспомнить старые навыки и примкнуть к охотникам – благо, работы у них хоть отбавляй. В округах бродит более сорока разновидностей монстров, среди которых есть очень опасные породы, да и обычной дичи в лесах полно, так что без улова не останусь.

Главное в охотничьем деле – уметь выследить зверя и подобрать оружие по руке. Мне предложили выбор из двух типов вооружения – ближнего боя и дальнего. С детства любил встречать врага лицом к лицу, поэтому ухватил широкий меч, брезгливо отмахнувшись от тяжелого арбалета. Конечно, я неоднократно жалел о своем решении, вдыхая смрад нечищенных клыков очередного гигантского монстра в попытках подобраться к незащищенному брюху или боку зверюги, в то время как мой напарник планомерно шпиговал его арбалетными болтами, стоя на безопасном расстоянии. Но нельзя же открыто признаться в своей слабости, да и кто кроме меня будет оттягивать на себя внимание монструюков, пока стрелки пристреливаются.

Самоцель у охотников – не просто убить опасную для окружающих дичь, а добыть шкуру, клыки, когти и еще какие-нибудь «запчасти» редкого зверя. Из них можно сделать себе новую деталь доспеха или оружие. Обзаведясь более крутой амуницией, можно идти на сложную добычу, из которой в свою очередь можно сделать еще более крутую амуницию. И так до бесконечности, или пока в лесах не останутся одни только деревья, да сами охотники.

Для начала мне дали помощника. Выбирать приходилось из трех – один хорошо дрался, другой отлично справлялся с поддержкой, постоянно подлечивая в трудную минуту.

Третий, которого я и взял, оказался мастером на все руки: и дерется, и лечит, разве только крестиком не вышивает. Но в каждой из специальностей этот универсал уступает своим «узкозаточенным» коллегам.

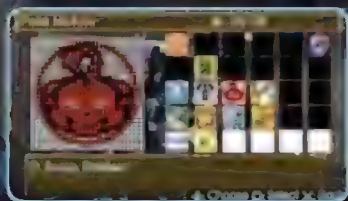
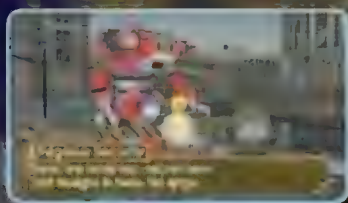
Сделав пару вылазок в одиночку, я понял, что часть заказов местных торговцев и ремесленников без посторонней помощи выполнить просто нереально. Даже добраться до назначенного места без встречи с высокоуровневыми монстрами попросту невозможно. Именно поэтому, перед походом на зверя местные охотники группируются в отряды до четырех человек – толпой и воевать веселей, и проще сильного противника уложить. Почему только до четырех, а не до двадцати или даже сотни? А больше ad-hoc не позволяет.

Охотничьи угодья здесь просто огромны и таят немало угроз. Поэтому местные к вопросу обучения относятся исключительно серьезно – впервые на моей памяти инструктаж перед какой-то работой занял аж целых пять часов. Да и вообще, в этих краях спешка бессмысленна – старожилы рассказывают, что экскурсия по всем логовам занимает не менее 400 часов, а если еще и в норы заглядывать, то и того больше.

Ну что ж, хватит расслаиваться, нужно долг отработать. Пойду я выверн поищу, может, у какой в гнезде кусок моей поклажи заваялся. Бывайте здоровы!

Графика:	12
Геймплей:	11
Звук:	11
Управление:	9
Сюжет:	нет

ОЦЕНКА 11



Мир боевых чайников



В то время как все компьютерные геймеры, затаив дыхание ждут появления новой части MechWarriors, консолистки и так избалованы играми такой тематики. Все потому, что у основных производителей приставочных игр, японских студий разработчиков, есть «пунктик» на мехов. И, соответственно, они то и дело клепают что-нибудь про своих любимых шагающих роботов. «Steambot Chronicles: Battle Tournament» – яркий пример таких игр, хотя в аутентичности ему все же не откажешь.

Сюжет до безобразия банален: главный герой приезжает в большой город, чтобы исполнить свою мечту – стать победителем в гладиаторском турнире тротмобилей (так здесь называют мехов) города Орион. По прибытии он сразу же ввязывается в драку и спасает прекрасную даму, которая оказывается владельцем и по совместительству единственным работником местной ремонтной мастерской. Заручившись ее поддержкой, мы начинаем свой путь к славе.

Если ты думаешь, что здесь нас сразу выпустят на арену, то сильно ошибаешься – для участия в боях не мешает поднабраться опыта, да поднакопить денег. Без первого на арене сразу зашибут, а без второго даже отремонтировать или улучшить своего парового «коня» не выйдет (Венера бесплатно чинит тротмобиль только один раз, а потом приходится рассчитываться наличкой). Так что первые полчаса мы будем выполнять разную работу, выдаваемую на бирже труда. Задания поначалу разнообразны, но потом скатываются

к работе «на побегушках» у повара и лесорубов. Все бы ничего, но, отправляясь на задание, мы проходим по одним и тем же местностям туда и обратно, снова и снова уничтожая наводнивших только что зачищенную локацию врагов. Это дает немало ресурсов, но порядочно надоедает.

Лишь хорошенько побегав, мы получаем доступ к арене. Здесь важны полученные на заданиях умения заправски управляться с тротмобилем, и, конечно же, количество апдейтов, установленных на наш боевой «чайник». Улучшения, как и покупку и установку всяких наворотов (новых рук, ног, фар, корпуса и т.д. и т.п.), можно без проблем провести в мастерской у Венеры, лишь бы деньги были. Под конец игры наш робот будет так же отличаться от того с чего мы начинали, как Hummer H1 от «горбатого» Запорожца, удивительно настойчиво ассоциирующегося с внешним видом начального тротмобиля. Помимо апдейтов технических, нам дают небольшую свободу в выборе внешнего вида парового коня. Его можно на свое усмотрение перекрасить, изменить «герб», подредактировав его поликсельно в пейнтпоподобном редакторе.

А вот чтобы показать высший класс вождения и борьбы, нужно постараться. Дело в том, что помимо привычных движений в разные стороны, прыжков и ускорения у нас есть две кнопки удара и две кнопки блока – правая и левая. Соответственно, они управляют правым и левым манипулятором тротмобиля. Это делает бои сложными и увлекательными: ведь мы можем уста-

навливать на робота различные руки и они, соответственно, будут обладать разными свойствами. Какой-то будет удобней нападать, какой-то проще защищаться, а какую-то лучше приберечь для крайнего случая. Не оставили нас и без комбо-ударов, но провести их легко только в боях с начальным противником, более сильные будут стараться уйти с линии атаки. Так что приходится постоянно следить, чтобы враг куда-нибудь не смылся, а также стараться избегать встречных атак.

Разработчики позаботились и о том, чтобы полностью пройдя игру несколько раз (она достаточно нелинейна, чтобы появилось желание пройти ее хотя бы два раза), мы не забросили диск пылиться на полку – они добавили мультиплеер. Так что можно, собравшись с друзьями, устраивать турниры: Steambot Chronicles поддерживает до четырех игроков по ad-hoc. И даже если у них не найдется диска с игрой, можно воспользоваться функцией game sharing и раздать им по сетевой версии игры. Правда, при этом им будут доступны только базовые модели тротмобилей.

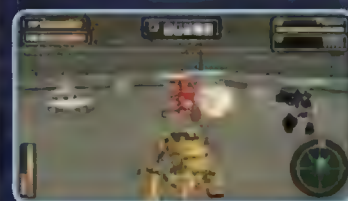
Игра у Irem получилась интересная в плане боев и развития своего меха, но однотипность заданий для работы со временем начинает вызывать зевоту. Так что в Steambot Chronicles лучше играть с перерывами, а не «запом», иначе испортишь все впечатление. И чуть не забыл, обязательно попробуйте мультиплеер – не Tekken, но все же очень занятное рубливо, особенно если тротмобили прокачаны.

Telo

Жанр:
меха/РПГ/файтинг
www.atlus.com/steambotbt

Разработчик:
Irem

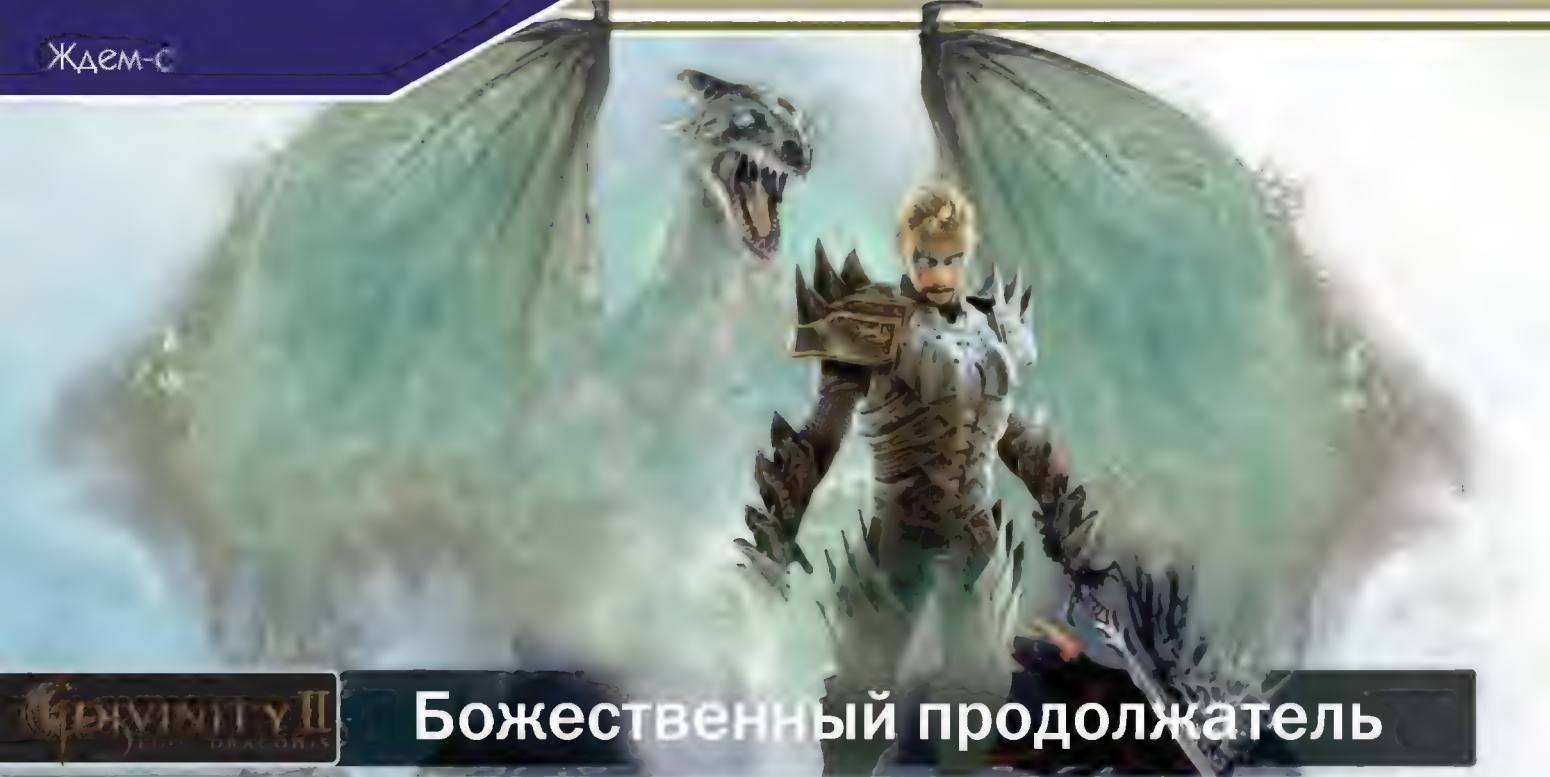
Издатель:
Atlus
www.atlus.com



Графика:	10
Геймплей:	9
Звук:	9
Управление:	11
Сюжет:	8а

ОЦЕНКА

9



Божественный продолжатель

Жанр:

action/RPG от 3го лица в 3-х мерном мире

Разработчик:

Larian Studios
www.larian.com

Издатель:

dtp entertainment
www.dtp-entertainment.com

Локализатор:

Акелла
www.akella.com

Дата выхода:

конец лета – осень 2009 г.

PC | X360

Так уж повелось, что среди RPG царит дедовщина, по крайней мере, она куда сильнее выражена именно в этом жанре. Хитовых «дедушек» можно посчитать по пальцам, на их системы развития персонажей, затейливые статы, витиеватые сюжеты и разительную красотой графику молятся игроки и равняются разрабы. Некоторые равняются настолько, что их творения заслуженно получают обидные прозвища вроде «Очередной неудачный клон Diablo» или «Смехотворная попытка посягнуть на былую память Fallout'a». Впрочем, чего уж греха таить, выдумать что-то действительно новое, сложно записать это в свое творение, чтобы при этом баланс не съехал куда-нибудь к Кузькиной матери или и того хуже – Чертовой Бабушке, тем более трудно. Так и живут бедные геймеры – от сиквела к сиквелу приходится нет-нет да и поигрывать в лучшем случае в какую-то унылую игрушку, в худшем же – в недоделаша или какое-то убожество.

Историю мира Divine Divinity не постигла участь второсортных «однообразных рубилов толкиеновских монстров», хотя детище тогда еще не известной студии было далеко не без недостатков. Например, изначально выбранный класс персонажа мало влиял на ход игры: через пару левелов хрупкие девушки таскали тяжелые кольчуги, а заправский рубака, не желая лишний раз махать мечом, расправлялся

с полчищами врагов при помощи магии. Многие в интерфейсе говорили, что колдуны-создатели вдохновлялись скорее Diablo, чем родным, бельгийским пивом. Поддавался критике и сюжет: войны орков с людьми, гномов с эльфами, воинствующие кланы и тотальное нашествие нечисти не фигурировали в списках разве что у самых ленивых. Тем не менее, обилие разношерстных квестовых задач, возможность передвигать предметы и окошки на экране, доступность некоторых альтернативных действий и неплохая на то время графика сделали свое дело. Геймеры прозвали игры ласково – Див-Див, Дэ-Дэ или Ди-ди, они еще помнят старушку, хотя и не ставят ее на один пьедестал с «неприкасаемыми» дедуганами.

Но все это, хоть и не забытое, но старое и тухлявое. По крайней мере, было таким, пока бельгийская компания Larian Studios не решила подарить новую жизнь своему достаточно успешному проекту.

Что нас ожидает

Спустя семь лет первая часть может показаться настоящим динозавром, новое поколение игроманов пожмет плечами и не станет ожидать ничего хорошего от создателей. Старшее поколение с нетерпением потирает ручки, предвкушая новую порцию приключений. Хотя какого рода приключения будут их ожидать, можно сказать уже и сейчас.

В мире Ривеллон с момента последних событий прошло уже целых пять десятков лет. Нельзя сказать, что они прошли совершенно бесследно: большая часть страны просто опустошена, а сам герой погиб в схватке с рыцарем-драконом. Не самая позитивная, но вполне реалистичная концовка, которая, как водится, дает начало новой сюжетной линии. Пока мир в редкие годы затишья зализывает свои раны, повсюду развивается клан истребителей клыкастых и огнедышащих звероящеров. Ну а что, не позволять же им убивать Святых да избранных направо и налево. Вендетта как она есть.

Один из таких убийц драконов и становится героем новой эпопеи. И очень вовремя – как раз Ривеллону угрожает очередное неведомое и очень демоническое зло. Но нового «избранного» не отштамповали из рядовых солдат: у него есть скрытые таланты, о которых он изначально, конечно же, не догадывается. Например, чтение мыслей. Свежо? Неплохо.

Для подогрева интереса разработчики не стали таить тузов в рукаве а, заглянув в волшебные коды, признались, что дальше герой и вовсе превращается в того, с кем он вел ожесточенную войну – в получеловека-полудракона, в последнего из рода, к тому же. Заварушка та еще. «Я сам себе дедушка» просто отдыхает в сторонке. Впрочем, никто об стенку в честь таких странных мутаци-



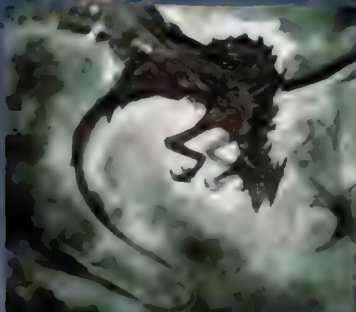


Контент-услуги доступны для абонентов МТС, JEANS, КИВСТАР, DJUICE, Beeline, life.
СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ Для завантаження ігор надішліть SMS з кодом завантаження на номер **4909**
 Докладніше дізнатися список телефонів на сайті: www.etobomba.com або www.etobomba.com

2008 Euro Cup Завантажити 6110334603	3D Army Rangers 4 Це спеціальний 6112517603	3D Conr Terrorism Терористична 6110394603	3D Американський Битва Лексика 3D Битва 6112528603	3D Russian Битва Самий новий 6112428603	Alien Hominid Перша нова 6110325603	Aqua Pearls Аква перли 6110338603	Arena of Doom Найкраща 6110326603	Balls 'N' Walls Завантажити 6111820603	Battleship Puzzles Найкраща 6110340603
Call Of Juarez Завантажити 6112226603	Coin Flipper Завантажити 6111763603	Crazy Frog Racer Завантажити 6110312603	DARE NITRO Завантажити 6112498603	Dangerous Dave Завантажити 6111785603	Dynamo Kid 3 Завантажити 6110360603	Elemental Mage Завантажити 6110352603	Find 7 Wonders Завантажити 6110356603	Firby Завантажити 6111929603	Firby 2 Завантажити 6110340603
Flower Power Gecko Завантажити 6110330603	Go-Karts! 3D Завантажити 6112510603	High Speed 3D Завантажити 6110321603	Jetpack Jack Завантажити 6110338603	King of Brawl Завантажити 6112255603	Landers Завантажити 6111881603	Love Scanner Завантажити 6111885603	Mechanical War Завантажити 6112259603	Popeye Pinball Завантажити 6110331603	MS-Private Завантажити 6110380603
Shiver 3D Завантажити 6110385603	Showtime Basketball Завантажити 6112010603	Sk8 Krazy Завантажити 6110372603	Sk Jumping Pattern 2008 Завантажити 6112260603	Sky Warrior Завантажити 6110368603	Solitaire Affair Завантажити 6111734603	Space Falcon Commander Завантажити 6110333603	Supreme Airlighter Завантажити 6112508603	The Blitz - Battle of Britain Завантажити 6111958603	Tiki-Rola Завантажити 6112097603
Twin Legend Завантажити 6112096603	Vampires Dawn Завантажити 6112095603	Адреналінові тижні Завантажити 6110335603	Безумний лес Завантажити 6112252603	Безумні - Кроваві сліди Завантажити 6110345603	Век Японії Завантажити 6110375603	Військова стратегія Завантажити 6110327603	Герой Акіра Завантажити 6110376603	Городок Завантажити 6110350603	Життя в стилі Завантажити 6110366603
Кам'яний Вів Завантажити 6112098603	Капітан Пого Завантажити 6112264603	Комічний Вирив Завантажити 6111822603	Космікс - Бесконеч Завантажити 6110381603	Легіони Рима Завантажити 6110374603	Космікс - Бесконеч Завантажити 6110382603	Меткий стрілок Завантажити 6110365603	Метро Завантажити 6110349603	Мобильний Кулінар Завантажити 6110379603	Морська війна Завантажити 6110341603
Усе світове Завантажити 6110319603	Нарисуй карикатуру Завантажити 6111821603	Нокаут Завантажити 6111981603	Олівер Завантажити 6112253603	Олімпіада на драконах Завантажити 6112254603	Паризькі знаменитості Завантажити 6112165603	Пляжні красоти Завантажити 6110386603	Пляжний клуб "Ротанда" Завантажити 6110342603	Подполье чикаго Завантажити 6110351603	Пощелунчики Завантажити 6110317603

Іди на WAP! - WAP.ETOBOMBA.COM - тисячі безкоштовних одиниць контенту для твого телефону!

Вартість відправлення повідомлення на номер 4909 - 9 грн. (13 ЦДВ). Послуги для абонентів МТС, JEANS, КИВСТАР, DJUICE, Beeline, life. Контакт-центр: 0800 400 400. Сайт: www.etobomba.com



онных процессов убиваться не будет, придется как-то смириться и продолжать приключения дальше. Но вот то, что старым друзьям такие метаморфозы придется не по душе, это гарантировано. Впрочем, как и многим другим персонажам.

Как водится, у медали есть две стороны, и если одна из них не радует глаз, можно повернуть и другим боком. С этой стороны может оказаться, что, в общем-то, не плохо уметь летать, дышать огнем, пугать неприятных персонажей и, конечно же, хорошо накостылять другим драконам. Тем более, что экипировать себя есть возможность как в облике человека, так и в виде дракона.

Дальнейшую карьеру Larian Studios тоже не смогли утаить: хорошо налетавшись, можно будет стать Повелителем Драконов, устраивать, значит, показательные вылеты и массовые облавы на врагов. Где-то между этих строк огнем пылают «и спаси Ривеллон от уже изведенного к тому времени адского зла».

Казалось бы, все банально и как на ладони, но кроме тузов у разработчиков за пазухой оказалось еще несколько приятно пахнущих пряников, которыми они обещают нас потчевать.

Новое и осовременненное старое

Старая добрая изометрическая проекция игры заменена на полноценную 3D-графику, но особого восхищения она пока что ни у кого не вызвала. Скриншоты и ролики поразительно напоминают мир Oblivion, но игрушка трехлетней давности никак не может послужить примером для подражания сегодня, когда прогресс шагает семимильными

шагами, одновременно бороздя космос и океаны. Впрочем, и надежды самих создателей, судя по всему, касаются отнюдь не графики, хотя стоит согласиться, что битвы драконов – оригинальное решение, которое заслуживает достойного визуального исполнения.

Ставка во многом приходится на нелинейное развитие событий. Конечно, имеется в виду не неизбежное превращение Драконоборца в собственного врага, а взаимодействие с окружающей средой, в частности, с людьми, которые так и норовят использовать игрока в своих целях. В зависимости от ответа и последующего выполнения задач, будут складываться и отношения с разного рода персонажами. Например, нагрубив одному, можно попасть в немилость к его другу, с которым нужно будет вести торговые дела. Неудобно как-то. А если помочь однажды какому-то бедолаге отбиться от злобных монстров... кто знает?

Стоит только учитывать, что NPC сами по себе далеко не простачки – могут попытаться нанять вас на работу вдвое дешевле, чем это принято на рынке или вообще обвести вокруг пальца. Не последнюю роль в построении таких сложных отношений с населением играют дополнительные возможности, в частности – телепатия. А обо всем остальном позаботится карма, созданная разработчиками.

Разговоры и общение и в первой части были одной из фундаментальных частей игры, хотя и не отличались особым разнообразием. Теперь каждый выбор влечет за собой последствия, более того, общение станет живым за счет качествен-

ной озвучки персонажей, ради которой Larian Studios привлекли профессиональных актеров.

Доработана и система прокачки. Корни у дерева, конечно же, банальны: воин, маг, вор – более чем устаревший набор. Но в то же время разработчики обещают достаточно ветвистое дерево навыков, комбинируя которые в разном соотношении, можно добиться неожиданных и очень даже приятных результатов. Главное – не переусердствовать. Стоит ожидать, что воин все-таки не будет лениться использовать свое боевое оружие и мухлевать фаерболлами, маг – таскать огромные по весу доспехи только за счет своей избранности, а вор не будет брезговать собственным ремеслом. Особенно, если он будет вором-воином: поймали – не проблема, накостыляем.

Ого-го какое эго!

В общем, ждать осталось совсем недолго, тем более что за локализацию взялась Акелла. Довольные своим детищем Larian Studios решили одарить новыми приключениями в шкуре дракона не только геймеров с PC-ми, но и консольщиков. Такая уверенность вселяет надежды. Ну а для тех, кто хочет проверить мышь и клавиатуру на прочность, уже известны минимальные запросы «Святости», с которыми она согласится работать. Стоит позаботиться о процессоре с частотой 1,8 ГГц, проверить, все ли в порядке с оперативной памятью у машины, и если ее меньше 1 Гб, то нужно что-то срочно менять. Ну а за изображение должно отвечать что-то вроде GeForce 7600 или ATI Radeon 1600, не хуже.

Влад Эникеев



Контент-услуги доступны для абонентів MTC, JEANS, KИВСТАР, DJUICE, Beeline, lifa.
СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ Для замовлення код надішлете SMS з кодом замовлення на номер **4909**
 Докладніше дізнайтесь список телефонів на сайті: www.etobomba.com або www.etobomba.com

Bustin Balls 6110566603	Texas Hold'em 6110570603	FC Bayern Munich 2006/07 6110594603	Leo Messi - GOAL 6110604603	R.U.S.H. Road Ultimate Speed Hunt 6111199603	Токіо Нотс - The Official 6110606603	Віртуальний парень 6110586603	Віртуальний парень 6110584603	Віртуальні війни 6111187603	
Все о любви 6111170603	Жизнь лингвистов 6110590603	Медвежий Полюс 6110576603	Старий банкір 6110572603	Су-30 6111150603	MASTERMAN 3D 6111296603	Победи в крокеті 6110581603	Танчики 6111217603	Ops Sniper 3D 6111351603	
Разговорник 6110307603	Ранський городок 6110373603	Серебряный Шар 6111733603	Снайперський виступ 6110371603	Секрети Египта 6111735603	Скелетальні танки 6110354603	Спаси шерифа 6110367603	Талановитий Бейсбол 6111939603	Фруктова паша 6110357603	
Футбол - Кубок Володарів 6110355603	Футбол на Барселоні 6110339603	Футбол от Кока-Кола 6111731603	Шахматні 6110361603	Шахматні 6110315603	Шахматні 6111732603	Шахматні 6110310603	Age of Heroes - ON-LINE! 60		
Heros of War - Sand Storm 6110163603	Heros of War - Sand Storm 6110274603	R.U.S.H. Speed Hunt 6111199603	Медвежий Полюс 6110576603	Старий банкір 6110572603	Победи в крокеті 6110581603	Танчики 6111217603	Ops Sniper 3D 6111351603	3D Бойовик 6110197603	
Су-30 6111150603	MASTERMAN 3D 6111296603	Віртуальний парень 6110586603	Bustin Balls 6110566603	Токіо Нотс - The Official 6110606603	Leo Messi - GOAL 6110604603	Віртуальний парень 6110584603	Texas Hold'em 6110570603	FC Bayern Munich 2006/07 6110594603	Талановиті війни 61100955603
3D Танки 6110030603	3D Real Karaoke - Офіс 6110087603	3D Real Karaoke - Лейди 6110087603	Бокс Бокс Кінг 6110224603	Бейсбол 61100887603	Бейсбол 61108426603	Бейсбол 61100950603	Бейсбол 6110155603	3D Real Billiards 2007 61109726603	Sims, Khwin & Michaels 1 6110090603

Іди на WAP! - WAP.ETOBOMBA.COM - тисячі безкоштовних одиниць контенту для твого телефону!

Вартість надіслання повідомлення на номер 4909 - 9 грн. (13 ЦДВ). Послуги для повноцінних гарантій успішних надісланих послуг. ТМ "DINAMIT" - усі права захищені. Контакт-проект ТОВ "МІСТЕР МОБАЙЛ". Служба підтримки тел. (044) 461-00-01

Личное пространство



Myvu Crystal 701



Одной из самых популярных причин, по которым люди надевают темные очки при прослушивании музыки, является желание отстраниться от всего мира и насладиться композициями в свое удовольствие. Поиграть же в одиночестве или посмотреть фильм сложно: сначала надо найти тихое место или выставить из дома всех родных и знакомых. Это бывает сделать не так уж и просто, особенно, если живешь с родителями, а поиграть захотелось среди ночи. Впрочем, не все из нас такие эгоисты, некоторые просто не хотят мешать окружающим ярким светом от монитора среди ночи. Владельцы ноутбуков иногда вспоминают детство, прячась с головой и ноутбуком под одеяло, хотя летом это превращается в самую что ни на есть настоящую пытку, остальным и вовсе приходится несладко. Тогда то и приходят мысли о покупке видеочков – устройства, которое позволяет перенести экран к глазам настолько близко, что окружающим он будет просто незаметен. При этом зрению ни что не вредит благодаря современным технологиям и расположению экранов в самих очках.

В поисках удобного, функционального и достаточно недорогого устройства можно остановиться на Myvu Crystal 701. Преимущество этой модели состоит не только в удобстве использования, но и в ее комплектации: вместо обычного набора только для одного конкретного устройства, производитель предлагает на выбор три варианта комплектации – Made for iPod, Standard и All In One. С первой версией все понятно – она предназначена для фанатов продукции Apple и только, второй вариант включает

в себя кабели для игровых консолей (Sony PSP, Microsoft Xbox, Nintendo Wii), плееров, телефонов с TV-выходом, портативных DVD-плееров, камкордеров; третий вариант – самый богатый, в нем есть все провода сразу. Для подключения к компьютеру пригодны второй и третий набор Myvu Crystal – достаточно купить кабель S-video и соединить его с комплектными проводами. Основным преимуществом при использовании в паре с компьютером является даже не удешевление, а именно невысокое разрешение экрана: с таким можно играть в современные игры даже на слабой видеокарте. Маленький по своим размерам дисплей как таковой не воспринимается – ведь находится он практически вплотную к глазам.

Первое время очки кажутся неудобными: экраны располагаются под небольшим углом, и это непривычно. Правда, никакого дискомфорта не возникает. Что же касается качества картинки как такового, стоит отметить низкую зернистость дисплея и возможность регулировать с помощью пульта ДУ контрастность и яркость изображения.

При использовании с компактным устройством стоит помнить о времени работы – от одного заряда Myvu Crystal могут проработать около четырех часов. А вот если в них работать за компьютером, то о времени можно забыть вообще – подключенные к USB очки постоянно пополняют свой заряд энергии.

Кстати, если остальные не видят, что же ты там такое секретное смотришь или во что играешь, то это вовсе не значит, что ты не видишь, что происходит вокруг. Разработчики Myvu Crystal сделали хитрый

ход: чуть сместив экраны, они освободили немного пространства для обычных темных «стекел». Так что можно иногда исподтишка поглядывать на окружающий мир – что же там творится, пока ты сидишь в виртуальности.

И последнее, о чем стоит сказать – это то, насколько стильно выглядит человек в таких очках. Если бы еще бы удалось их совместить с NIA (см. «ШПИЛЬ!» № 10 за 2008 г.), можно было бы получить очки виртуальной реальности, а если еще подключить систему обратной связи, то совсем недалеко будет до «Матрицы».

Технические характеристики:

Дисплей	VGA 640x480 точек
Коммуникации	USB
Время работы	4 часа
Вес	85 г
Цена	\$375



Плюсы

- Уединение с игрой или фильмом
- Удобное для игр разрешение
- Стильность
- Встроенные наушники
- Различная комплектация

Минусы

- Высокая стоимость

Потягаешься со мной?

MSI GX620

Технические характеристики:

Дисплей	15,4" 1680x1050 точек
Процессор	Intel Core 2 Duo P8600, 2,4 ГГц
Оперативная память	4 Гб DDR2 800
Видеокарта	NVIDIA GeForce 9600M GT, 512 Мб
Жесткий диск	320 Гб
Оптический привод	DVD Super Multi
Интерфейсы	2xUSB, VGA, HDMI, eSATA, Ethernet, PCI Express Card,
Беспроводная связь	Intel 802.11a/b/g; Bluetooth V2.0
Дополнительно	веб-камера 2 МП, кардридер (SD/MMC/MS/MS Pro)
Аккумулятор	6000 мАч 11,1 В
Габариты (ШхГхВ)	358x260x31 мм
Вес	2,7 кг
ОС	Windows Vista Home Premium
Цена	\$1250



Покупая ноутбук, можно руководствоваться различными критериями (вес устройства, диагональ дисплея, время автономной работы, производительность и т.д.) но геймера в первую очередь интересует производительность – и ноутбука в целом, и видеосистемы в частности. И чем выше будет результат этих показателей, тем лучше для геймера, ведь так хочется комфортно поиграть не только дома за стационарным ПК, но и где-нибудь на море. А вдруг там будет проводиться местный чемпионат, ну, скажем, по Counter-Strike. А вы тут как тут, да еще и со своим «напарником» – подключились к сети и вперед, косить противника из АК-47.

Совсем недавно мы тестировали новый 14-дюймовый ноутбук MSI GX400, но в линейке игровых лэптопов компании MSI еще есть 15-ти и 17-дюймовые устройства.

Мы идем по нарастающей и сегодня протестируем для вас модель GX620 с дисплеем 15". Сразу заметим, что в отличие от большинства ноутбуков с такой диагональю, где разрешение экрана не превышает 1280x800 точек, в MSI GX620 используется матрица с высоким разрешением 1680x1050 точек, экран глянцевый, углы обзора можно назвать отличными.

MSI GX620 продемонстрировал отличную производительность, заработав 5300 «попугаев» в 3D Mark2006 со стандартными настройками качества и 4920 марок в пакете PCMark 2005.

Кстати, ноутбук предоставляет возможность разгона процессора: нажатием всего лишь одной сенсорной кнопки активируется

турборежим, и процессор, в нашем случае Intel Core 2 Duo P8600 с частотой 2,4 ГГц, начинает работать на частоте 2,8 ГГц. В таком режиме из ноутбука можно выжать еще больше FPS. Кстати, можно разогнать и видеокарту, но для этого понадобится специальное ПО, и не забудьте позаботиться о дополнительном охлаждении (лучше – в виде специальной подставки), ведь на дворе жаркое лето, а производительный видеоадаптер GeForce 9600M GT и так греется достаточно сильно, но это касается только режимов максимальной нагрузки. При использовании ноутбука для простых задач (набор текста, серфинг в сети) незначительный нагрев замечен лишь под правой ладонью, где расположен жесткий диск.

Несмотря на мощную начинку, MSI GX620 показал неплохие результаты при работе от батареи. При просмотре фильмов его хватает на полновесных два часа работы. А если вздумается поиграть, то батарея сядет немного быстрее – через полтора часа.

Управление медиаплеером, встроенной веб-камерой, Wi-Fi и Bluetooth, разгон процессора осуществляются с помощью сенсорных кнопок, которые расположены над основной клавиатурой.

Относительно дизайна стоит заметить, что практически весь корпус MSI GX620 выполнен из анодированного алюминия, по периметру ноутбук обрамлен ярко-красной окантовкой, и лишь дно устройства выполнено из пластика. Общий вид очень солидный и в тоже время изысканный, хотя «наворотов» как таковых тут и нет.

Полезными будут игровая мышка и рюкзак, которые идут в комплекте с MSI GX620. Как и положено качественному продукту, все аксессуары выполнены в одном стиле с ноутбуком.



Плюсы

- Производительность
- Корпус из алюминиевого сплава
- Режимы Turbo & Eco
- Качественный дисплей
- Игровая мышка и рюкзак в комплекте

Минусы

- Кнопка турбо разгоняет только процессор

Устройство предоставлено компанией MSI (<http://www.msi-ukraine.com>)

Поколение N

Nokia N97



Пару лет назад компания Nokia начала называть свои смартфоны «компьютерами». Некоторые не понимали, другие – смеялись, третьи – не верили. Но финское упорство делает свое дело, и с каждым годом телефоны этого производителя приближаются к ноутбукам – если не по своим возможностям, то, по крайней мере, по цене так точно. Хотя и возможности Nokia N97 скромными не назовешь. Но и сказать, что производитель предложил что-то совсем необычное невозможно: по сути, перед нами все тот же Symbian S60, только – банановый. То есть, с обновленной графической оболочкой, виджетами и прочими наворотами. Самое главное – это то, что сенсорное управление стало более удобным и приятным, чем в первом сенсорном телефоне компании (5800 XpressMusic). Виджеты – скорее дань моде, потому как стандартное для производителя активное «окно ожидания» было удобным. Но вместе с тем, они делают аппарат более простым и приятным в использовании.

Из «технических» отличий стоит отметить большой, точнее сказать – огромный по телефонным меркам запас памяти, которую к тому же можно расширять. А вот коммуникации и камера остались теми же самыми. Камера кстати, как и в N85, по праву считается одной из лучших в своем классе: в ее активе двойная вспышка, которая не дает пересвета даже на малой дистанции съемки, быстрый автофокус.

Много-много лет назад в нашей вселенной под словом «раскладушка» понимали эдакую кровать, на которой можно спать летом, а когда она не нужна – убирать в кладовку. Но время шло, и постепенно под этим термином стали подразумевать телефоны и прочие компактные устройства.

Правда, изначально они были совсем не такими, как Nokia N97, дисплей которого в разложенном состоянии находится под углом 45 градусов к клавиатуре. Зачем? Потому что это удобно. Удобно смотреть фильмы, поставив телефон недалеко от себя на столе или тумбочке, удобно играть, держа аппарат в руках, удобно показывать снимки. И все это – даже без учета того, что экран у телефона обладает большими углами обзора и прочими приятными человеческому глазу характеристиками – такими как настраиваемая яркость и контрастность, высокое разрешение и фактическое отсутствие бликов на защитном стекле.

Не стоит забывать и о звуке: раз уж Nokia N97 – это аппарат с таким большим запасом памяти и с таким качественным экраном, то он достаточно важен – при желании, телефон легко может заменить собой компактный видеопроигрыватель. Динамики производитель расположил на сей раз не на правом, а на левом торце – так они находятся ближе к владельцу телефона, а значит – звук получается более насыщенным и ярким. Что же касается качественно-количественных характеристик динамиков как таковых, то стоит отметить, что они выдают качественный и очень насыщенный 3D-звук, хотя по низким частотам все-таки немного не вытягивают.

А вот к клавиатуре придраться сложно будет даже самому требовательному человеку – разве что пальцы у него толщиной с сардельку. Кнопки тут разнесены очень хорошо, да и сами они обладают не самыми малыми размерами. Помимо 35 основных элементов, есть навигационный центр. Конечно, в силу компактности устройства некоторые функции приходится вызывать сочетаниями кнопок, но и они подобраны правильно и логично.

Увы, но за все надо платить. И Nokia N97 в этом плане далеко не самый приятный вариант, потому что стоит аппарат около 10 тысяч гривен. Можно, конечно, ждать падения цены, но исходя из позиционирования аппарата, сильно она не снизится, максимум – процентов на 20-25.

Технические характеристики:

ОС	Symbian S60 версии 5
Коммуникации	Wi-Fi, Bluetooth, 3G, GPS, TV-выход, USB, аудио
Камера	5 МП, 2584x1938 точек
Звук	3D
Память	32 Гб
Карты памяти	microSD
Дисплей	TFT, 3,5", 640x360 точек
Аккумулятор	1500 мАч, 430/6 ч
Размеры	117x55x16 мм
Вес	150 г
Цена	\$1500



Плюсы

- Удобный интерфейс
- Качественная камера
- Приятное и удобное сенсорное управление
- Широкие возможности коммуникаций и ПО

Минусы

- Высокая цена

А кто думать будет?

Sony CyberShot D5C-W230



Зеркальная камера сегодня – сродни кольцу всевластия: те, у кого она есть, считают себя едва ли не высшим сословием, способным объять необъятное искусство фотографии. И лишь с годами приходит осознание того, что дорогая и громоздкая камера еще не означает, что руки растут оттуда, откуда надо, а композиция подбирается интересно и красиво. А вот мысль о том, что хорошо бы иметь под руками и маленькую камеру, приходит намного раньше. Только довериться ей сложнее – как такой маленький гаджет может сделать снимки, по качеству равноценные «зеркальным»? Удивительно, но действительно может. Современные компакты не так уж плохи, тем более если речь идет о таких устройствах, как Sony W230. Эта миниатюрная камера обладает широким диапазоном установок и их значений – ничем не хуже, чем у аппаратов продвинутого уровня, вот только выставлять их самостоятельно не надо – камера все делает за вас. Достаточно только выбрать один из нескольких основных режимов съемки – программу, полную или частичную автоматику, поиск улыбок, видеозапись. В некоторых из них можно выставить установки вспышки, чувствительности, экспокоррекцию, во всех – таймер и приближение. Оно у камеры, правда, всего лишь четырехкратное, почти что базовое. Кстати, не забывайте – если собираетесь использовать режим распознавания улыбок, стоит сначала приблизить объект и только потом жать на кнопку спуска: в процессе

ожидания кадров этого сделать уже не получится. С одной стороны, самостоятельность камеры – это плохо, ибо некоторым людям всегда хочется делать все своими руками, а с другой – что может быть лучше понимания того, что тебе ни о чем не надо думать – достаточно нажать одну кнопку, чтобы получить качественный кадр. Для отдыха такой фотоаппарат подходит более чем идеально, да и родителям или друзьям при необходимости доверить его не страшно – ни с ними, ни с камерой ничего не случится. Кстати, не боится Sony W230 и мелких жизненных невзгод – металлическая рамка на корпусе защищает его достаточно хорошо, хотя если вы отправляетесь в путешествие, присмотритесь к «старшим товарищам» этой камеры – среди них есть и такие, у которых из стали сделан весь корпус.

Качество снимков действительно высокое, причем не столько благодаря разрешению, которое мало на что влияет, сколько из-за крупной по своим физическим размерам матрицы, высокой светочувствительности аппарата, а также благодаря широугольному объективу – он позволяет «захватывать» целиком большие компании людей или архитектуру. Да и время работы – явный плюс камеры, отщелкать Sony W230 способна в полтора раза больше «обычных» фотоаппаратов. Впрочем, это достоинство всех камер этого производителя. А вот личное преимущество W230 – это ее доступная цена. С учетом кризиса, конечно.

Технические характеристики:

Матрица	1/2,3 дюйма, 12 МП
Диафрагма	2,8-5,8
Зум	4х
Фокусное расстояние	30-120 мм
Выдержка	1/4-1/1600 с
Экспокоррекция	+/-2,0 EV, 1/3 EV
Чувствительность	ISO 100-3200
Память	15 Мб, MS PRO Duo
Экран	3", TFT
Ресурс работы	350 снимков
Размеры	95x57x22 мм
Вес	127 г
Цена	\$280



Плюсы

Компактность
Качественные снимки
Доступность по цене
Простые режимы

Минусы

Совсем нет ручных настроек
Часть корпуса – пластик

Питание для мощного зверя

Enhance ENP-6685G 850W

Собирая производительный ПК и покупая дорогие комплектующие, не стоит экономить на таком важном компоненте как блок питания. Он – ваша опора и поддержка в деле содержания компьютера. Слабый блок питания может просто не вытянуть систему в целом, и все, что было собрано таким трудом, пропадет в одну секунду. Но даже если такая напасть вас минует, все еще остается необходимость дополнительного питания для сильной видеокарты; кроме того, компьютер со слабым БП попросту может себя вести неадекватно, к примеру, периодически может «без причины» глючить DVD-привод или другие компоненты – вы и представить себе не могли, что в этом виноват слабый БП, который попросту неспособен обеспечить вашего любимца необходимыми «ваттами».

Блок питания Enhance ENP-6685G мощностью 850 Ватт способен работать с самыми производительными современными системами, включая компьютеры с несколькими High-End видеокартами, которые, как правило, являются самыми «прожорливыми».

Enhance ENP-6685G оснащен всеми необходимыми коннекторами и разъемами, полный перечень которых вы можете найти в техническом описании устройства (табличка справа).

Немаловажным является показатель уровня шума, который издает БП. В Enhance ENP-6685G для снижения уровня издаваемых децибел используется огромный 14-сантиметровый вентилятор. Он делает компьютер если не бесшумным, то, по крайней, достаточно тихим.

Enhance ENP-6685G – устройство высокого класса. Единственное, что немного огорчило – невозможность отсоединить неиспользуемые разъемы, так что от лишних проводов компьютер освободить не получится.



Технические характеристики:

Мощность БП	850 Вт
Входное напряжение	100 ~ 240 Вольт
КПД	80%
Охлаждение	вентилятор 140x140 мм
Длина кабеля	0,56 м
Коннектор питания мат.платы	24+8 pin, 24+4 pin, 20+4 pin
Коннектор питания видеокарт	2x 6-pin и 2x 8-pin
Разъемы для подключения HDD/FDD/SATA	8/1/8 шт.
Размеры	150x86x160 мм
Цена	\$165



Устройство предоставлено компанией «Техника для бизнеса» (www.tdb.com.ua)

Марш свободы

AirTies Air 4240

Быстрый интернет дома – это счастье. Но счастье это часто оказывается пресловутой «золотой клеткой»: даже владельцы ноутбуков вынуждены сидеть на одном и том же месте или гарцевать по кругу, радиус которого зависит от длины кабеля. Избавиться от лишних привязанностей такого рода не так уж и сложно – достаточно просто выбрать и купить беспроводной маршрутизатор, который обеспечит доступом в сеть все компьютеры в доме. Благо, дефицита таких устройств в стране не наблюдается и хватит их всем страждущим. Тем более что на рынке есть приходят новые компании, которые предлагают свои модели по чуть более доступной цене.

Речь идет о AirTies, которая обосновалась на Украине сравнительно недавно и представляет маршрутизаторы для рядовых пользователей – таких, как мы с вами. Одна из самых интересных моделей – AirTies Air 4240. В первую очередь, интересно это устройство своей ценой – как ни крути, а даже с учетом кризиса она более чем просто приемлемая. Но и возможности у него несколько лучше базовых – обратите внимание на технические характеристики и возможности в табличке и добавьте к ним технологию AirTies Mesh, позволяющую без затруднений связать несколько таких устройств в одну сеть. За счет чего можно убрать преграды в виде стен или этажности для сигнала. В итоге, работать с сетью на полной скорости можно где угодно – хоть на балконе, хоть у соседа в гостях, главное чтоб маршрутизаторов хватило. Ну, а избавиться от несанкционированного доступа соседей помогут протоколы защиты и пароль – только не забудьте его поставить перед активацией Wi-Fi.



Технические характеристики:

Маршрутизатор	с поддержкой сервера DHCP, NAT, DMZ
Количество портов	4 LAN
Поддержка VLAN	есть
Стандарты	802.11b/g
Стандарты шифрования	WPA2-AES, WPA-PSK, WEP
Брандмауэр	anti-DOS SPI; фильтрация по MAC и IP-адресам для доступа в интернет
Скорость передачи данных	54 Мбит/с
Цена	\$75



Гармония звука и стиля

Компактная акустика формата 2.1

Edifier MP300 Plus



Технические характеристики:

Частотный диапазон	45-20 000 Гц
Выходная мощность, сабвуфер	15Вт, RMS
Выходная мощность, сателлиты	2x3,5Вт, RMS
Суммарная мощность	22Вт, RMS
Соотношение сигнал/шум (усилителя)	85 Дб
Динамик сабвуфера	2-дюймовый
Динамик сателлита	1.5-дюймовый
Входы	1 mini-Jack
Выход на наушники	нет
Размеры сабвуфера	151x223x245 мм
Размеры сателлитов	92x115x90 мм
Вес	около 1,3 кг
Цена	\$65



Среди современных среднестатистических ноутбуков едва ли встретишь модели с качественной встроенной акустикой: как правило, таких устройств вообще единицы, а более-менее «приличными» динамиками оснащаются дорогие мультимедийные и игровые модели.

В связи с этим у создателей акустики есть еще одно поле для деятельности, которое оставлять без внимания было бы просто глупо. Ведущие производители уже давно это поняли и имеют в своем ассортименте подобную продукцию. А некоторые умудряются поработать еще и над дизайном и качеством сборки, чтобы в результате предложить по-настоящему интересный продукт, а не очередную банальность под названием «портативная акустика».

Пройти мимо Edifier MP300 Plus практически невозможно – внимание обязательно остановится на столь яркой и интересной системе. Причем многие не сразу поймут, что перед ними именно портативная акустика формата 2.1, потому что кроме пары сателлитов присутствует еще и сабвуфер. Да-да, именно так: даже такая малютка может оснащаться низкочастотным динамиком.

Сабвуфер представляет собой небольшой цилиндр, выполненный из алюминиевого сплава, с фазоинвертором,

вынесенным на боковую стенку. К сабвуферу подключается пара небольших сателлитов, выполненных из черного отполированного до зеркального блеска пластика. На правом из них вверху расположены две кнопки – управление громкостью.

Важно то, что динамики колонок защищены металлической сеткой – значит, чтобы повредить их, нужно изрядно постараться.

С расположением Edifier MP300 Plus на рабочем столе немного сложнее: все дело в том, что кабель, соединяющий колонки с сабвуфером, коротковат для того, чтобы все составляющие удобно располагались на своих местах (по обе стороны от монитора). В итоге корпус сабвуфера должен располагаться строго параллельно дисплею с тыльной стороны, а максимальное расстояние между динамиками не превышать 50 см, больше не позволяет все тот же кабель.

А теперь, пожалуй, самое интересное: Edifier MP300 Plus не только отлично выглядит, но и отлично звучит. Высокие частоты хорошо детализированы и не режут слух; сабвуфер, как для таких габаритов, звучит отлично, хотя бас немного теряется на максимальных громкостях, но и половинной громкости устройства хватит, чтобы озвучить жилую комнату или квартиру. И вооб-

ще – если абстрагироваться и не смотреть на подключенную систему MP300 Plus, никогда не скажешь, что это звучит такая малютка, создается впечатление, что играет полноформатная акустика.

Кстати, подключать Edifier MP300 Plus можно не только к ноутбуку, но и к любому другому источнику звука (MP3-плеер, мобильный телефон, КПК и т.д.), оснащенному стандартным гнездом для наушников.

Вот только воспользоваться акустикой в полевых условиях не выйдет, поскольку для работы устройству требуется дополнительное электропитание. Это на самом деле огорчает, ведь эта акустика очень удобна для транспортировки, она легко может вписаться даже в маленькую сумочку и весит тоже сравнительно немного.

Плюсы

- Отличный дизайн
- Хорошее звучание
- Компактные габариты
- Качественное исполнение

Минусы

- Требуется питания от электророзетки

Устройство предоставлено компанией Элси А (www.edifier.com.ua)

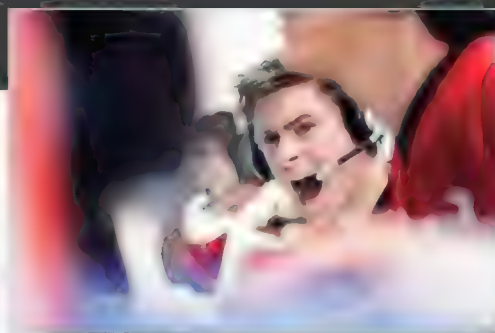
eSports-Award 2009

Тысячи людей, в числе которых титулованные киберспортсмены, признанные журналисты и всемирно известные разработчики компьютерных игр, раз в год поднимаются на сцену, где, купаясь в лучах славы, переживают лучший момент в своей жизни – вручение почетной премии **eSports-Award**. И когда до нее остается всего два шага, они понимают, что им это снится, ведь пережить подобное наяву суждено лишь единицам.

2009 год премией eSports-Award был подытожен в следующих номинациях:

- Лучший игрок года
- Лучшая команда года
- Лучший игрок в дисциплине Counter-Strike
- Лучший игрок в дисциплине Warcraft 3
- Новичок / Прорыв года
- Лучший eSports-репортаж
- Премия в области журналистики
- eSports игра года
- eSports фотография года
- Лучший Call of Duty-игрок
- Лучший консольный игрок года
- Лучшая консольная команда года

Четверо украинцев по итогам прошедшего сезона были представлены в номинации «Лучший игрок года». Увы, ни перспективным казасерам Edward'y и markeloff'y, ни мамонтам-крафтерам Стрелку и White-Ra не удалось попасть в пятерку лучших. Поучаствовали наши и в борьбе за лучший киберспортивный портал года. К сожалению, и тут мы не преуспели. Результаты голосования откинули сайт www.gameinside.ua на 25 место. И лишь в одной из номинаций наша страна сохранила шанс получить высшую награду. Надежду всей стране подарил Геннадий Vegas Веселков своим снимком: он запечатлел девушку известнейшего варкрафтера Grubby во время финальной игры WCG 2008 в Кельне, когда она держала кулаки за парня под сценой. Теперь наша очередь морально поддержать Гену и пожелать, чтобы именно он получил заслуженную награду в августе этого года.



БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2009



Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: первый – квитанцию на оплату (и оплатить ее), второй – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «**Всего к оплате**» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «60 грн 00 коп.», а ниже – «шестьдесят грн. 00 коп.»).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внося в строку «**Плательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом:
физические лица – в любом коммерческом банке Украины,
юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию:
по адресу редакции: ООО «СЕТИ-Украина», ул.Щербакова, д.45-А, г.Киев, 04111, Украина
по факсу: (044) 592-89-89
по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки до конца года:
«Шпиль!» – 36,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
«Шпиль! С диском DVD» – 60,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке обращаться по телефону:

(044) 592-89-89

Гарантированная доставка журнала происходит в именном конверте по всем регионам Украины.

ООО «СЕТИ-Украина»

04111, Украина, г.Киев, ул.Щербакова, 45-А
Р/с 26001060591252 в АКБ «Приватбанк» в г.Киеве
МФО 300711, код ОКПО 36425336

Счет №555 от «1» августа 2009 г.

Плательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Август 2009	Декабрь 2009	1	36,00
Шпиль! С диском			1	60,00
			Всего к оплате	

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)
* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Плательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	VII	VIII	IX	X	XI	XII
	X	X	X	X	X	X

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки: _____

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

Улица _____ Дом _____ оф./кв. _____ Корп. _____

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____



Два в одном: закон природы



Очень часто, выпуская одновременно фильм и приуроченную к нему игру, разработчики сливают один из проектов. Не будем показывать пальцами, все и так понимают, какой именно из проектов оказывается в канализации. И чем более известной и раскрученной является кинолента, тем больший «болт» кладут на игру ее разработчики – мол, и так купят. Впрочем, в случае с двумя парами, о которых пойдет речь сейчас, все не так просто: несмотря на кажущиеся недочеты игр, в них есть изюминка.

Конец света на каблучках

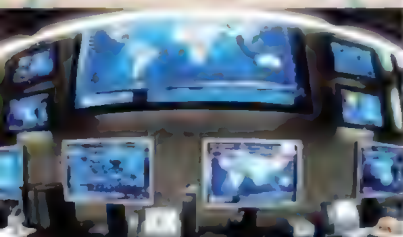
Выхода новых «Трансформеров» ждали как манны небесной: первая часть потрясла всех своей зрелищностью и масштабностью, а также большим количеством больших и маленьких бадабумов. Результаты этого потрясения проявились в том, что даже спустя неделю после премьеры, в 9 часов утра выходного дня немалый по своим размерам зал был заполнен до отказа. Среди зрителей были дети, но больше всего – молодежи, на детство которой и пришелся показ мультисериала про металлических пришельцев.

Впрочем, сугубо «фановым» фильм не назовешь: те, кто удостоился посмотреть первую часть, вполне могут понять события второй. Команда созда-

телей фильма явно постаралась сделать так, чтобы понятно и интересно было всем, вне зависимости от ознакомленности с миром «Трансформеров» и отношениями между главными и не очень героями. В первой части все закончилось победой Автоботов, начало второй переместило пальму первенства в руки Десептиконов. Время же между событиями первой и второй части для Автоботов не прошло впустую: они тесно сотрудничают с людьми в специальном отряде «NEST» (Networked Elements: Supporters and Transformers), защищая землян и самих себя от скрывающихся на Земле Десептиконов. Да и события сиквела нельзя назвать такими уж предсказуемыми: оказывается, что все было не так просто, и Искра еще «жива», только в несколько ином виде. Спасти мир, конечно же, могут только Сэм и Оптимус Прайм. Законы жанра работают тут как нельзя лучше, но, несмотря на некоторую банальность и наивность происходящего на экране,

смотреть фильм с удовольствием. Частично можно было бы отнести это на счет большого количества действий на квадранте времени, но не стоит отмечать и заслугу качественного перенесения сюжета из мира мультипликации в мир большого кино. Неувязок, свойственных другим лентам, тут нет как таковых. Есть только небольшое недоумение – как это главной героине, подруге Сэма Микаэлле, удастся бегать на каблучках-шпильках не падая, и в белых брюках, практически их не испачкав? Впрочем, девушки – они существа загадочные, и разгадать их сложнее, чем тайны вселенной. Им даже удастся подружиться с противником и завести себе милого питомца из числа врагов. Особенно, если выглядят они так, как Микаэлла Бэйнс.

Ну и, конечно же, не смог мир обойтись и без приуроченной к выходу фильма игрушки. Задолго до того, как она вышла в свет, ее окрестили «Местью халтурщиков», так как никто толком не верил,





что разработчики игры – студия Beenox Studio – смогут сделать что-либо толковое. Хотелось бы сказать, что разработчики целиком и полностью опровергли «надежды» игровой общественности, но не придется: во-первых, игра полностью повторяет сюжет второй части фильма, поэтому следить за судьбами главных героев не шибко интересно, во-вторых, основная деятельность сводится к зачистке уровней от врагов. В общем, приедается быстро, особенно, если учесть, что местами всплывают огрехи портирования (игра вышла одновременно и для компьютера, и для приставки). Впрочем, некоего своего шарма игра все-таки не лишена – тут есть чем заняться, да и метание машин заслуживает внимания, так что для фанатов серии Transformers: Revenge of the Fallen может стать достаточно приятным времяпрепровождением.

Вам жарко? Тогда мы идем к вам!

«Ледниковый период» – мультяшная культовая классика, его знают практически все. Пропустивших мимо очей своих похождения белки просто нет – так или иначе, но она попадалась на глаза, а там и до полноценного просмотра мультфильма недалеко. И вот, спустя пару лет после выхода второй части, создатели мультфильма решили сделать продолжение. И, забегая наперед, скажем, что оно получилось даже лучше, чем первые две части: под конец сеанса от смеха уже просто болят животы, а те, кто привык во время просмотра жевать попкорн, рискуют им просто-напросто подавиться. При этом шутки у героев «Эры динозавров» в большинстве своем не пошлые (исключение – хвост

мамонтенка), так что смело можно смотреть вместе с маленькими детьми, не боясь прямолинейных вопросов, на которые сложно найти ответ; да и общее впечатление от ленты остается приятное. Добиться такого количества шуток на квадратный миллиметр экрана создателям мультфильма удалось не только благодаря добрым традициям «Ледникового периода» и характерам и привычкам его давних обитателей, но и благодаря внедрению в их среду обитания нового персонажа – куницы Баки, который будет помогать друзьям в спасении попавшего в неприятности ленивца по имени Сид. Впрочем, сам Сид вовсе не считает, что у него неприятности, хотя унынию предаваться это ему вовсе не мешает: он потерял одну семью, нашел другую и снова ее почти что потерял. Но грустить из-за тяжелой судьбы ленивца не стоит – в итоге все обернется так хорошо, как может обернуться только в мультфильмах.

Однако вернемся к Баку – одному из самых интересных в «Эре динозавров» персонажей. В оригинале его озвучивал Саймон Пегг – один из культовых комедийных актеров андеграундной современности, и никто лучше него, наверное, не смог бы охарактеризовать этого безбашенного зверя: он «едва сохраняет рассудок, одержимый отношениями, напоминающими те, что связывали капитана Ахава и Моби Дика» и при этом он «нечто среднее между полковником Курцем из «Апокалипсиса сегодня» и Артфулом Доджером из «Оливера Твиста». И это на самом деле так – доля здорового сумасшествия пошла ленте на пользу. Правильное черное и не очень юмором, простым пояснением

сущности дружбы и любви, сумасшествие и дало как раз ту ядерную смесь, за которую мы любим «Ледниковый период».

Самой же главной новостью «Эры динозавров» стало не оживление древних ископаемых монстров, а то, что тут стало жарко. На самом деле жарко. Потому что всеми обожаемая белка влюбилась. Теперь ей не до желудей. Теперь похождения главных героев «прерываются» не шутками и неприятностями, свалившимися на доисторического грызуна, а романтическими моментами из его жизни. Не огорчайтесь – смешными от этого они быть не перестали, ибо жизнь белок сама по себе смешна до колик.

Дальше – больше. Помимо фильма вышла еще и одноименная игрушка, которая представляет собой классическую аркаду. Играть в ней приходится за одного из шести персонажей мультфильма, пробираясь через ледники в чудесный мир динозавров. Юмора тут немного меньше, действия – немного больше, графика – средняя по общим меркам игрового мира, но вполне приемлемая для простой аркады. Возможно, если бы игра не была приурочена к культовому мультфильму, ее и можно было бы назвать серой. К счастью, в игре есть обожаемые персонажи, перенесенные в ее мир достаточно качественно и со своими финтами и шутками, поэтому играть более чем приятно, и по общей оценке игра вполне заслуживает 9 баллов из 12.





BECK
MUSICIAN IN CHOP SQUAD

БЕСК: НАЗАД К СВОБОДЕ

Современной Японии не было бы сейчас, если бы не Америка. В послевоенные 50-60-е годы в Японию хлынула разноцветная волна американской культуры, так же как и к нам. Фантики, жвачки, Кока-кола, Спрайт, Фанта, джинсы, здоровые автомобили, Макдональдс, торговые марки, неоновые вывески на английском и, конечно, кино, музыка, ТВ-передачи, английский сленг. Все это японцы получили и переварили раньше, чем мы, но судя по всему с тем же успехом. Хотя они порой и утверждают, что взяли самое лучшее, а потом снова начали восстанавливать свою аутентичность, мне не слишком в это верится: стоит лишь взглянуть на японскую молодежь – с крашеными в разные цвета волосами, в разностильной и подчас аляповатой одежде, которые проводят дни и ночи напролет в игровых центрах и караоке-барах. Но, обращая снова к сравнениям, без этого всего не было бы и русского рока в итоге...

На японскую музыку тоже сильно повлияла зарубежная – пришла новая, неизведанная волна жанров, начиная от Битлов, Queen, Led Zepellin, заканчивая панк-роком и тяжелым металлом. На этой волне начали возникать новые коллективы, поющие не только на японском, но и на английском. До сих пор в японской музыкальной культуре модно вставлять в песню на своем языке пару словечек или фраз на английском. Весь этот дух так называемой «американской свободы» и является фундаментом 26-серийного аниме «Beck».

Действие в сериале тянется неторопливо и подчас даже мед-

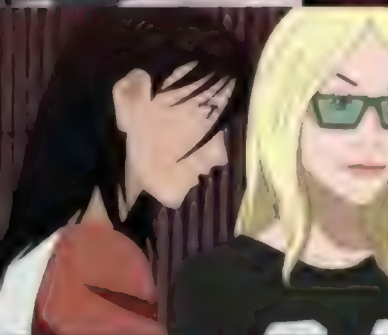
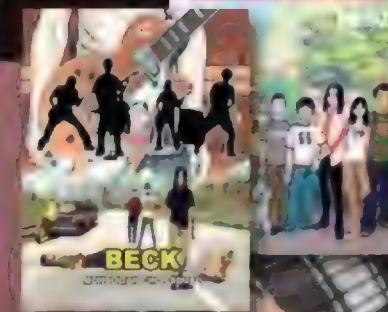
ленно. Обычная жизнь обычного школьника старших классов Коюки. Равномерно сменяющиеся сцены: школа, занятия в бассейне, дом. Появляется новый знакомый, музыкант Рюске, который дает ему на время гитару; добавляются сцены упорного бреньканья на гитаре дома, репетиции в студии. В общем-то, несколько стандартное бытовое аниме, без обилия юмора, с предельно реалистичными рамками. Многие находят прелесть в том, что в персонажах каждый из нас может найти себя, а, значит, и прочувствовать его жизнь. Коюки – скромный, чувствительный паренек, который эмоционально переживает любые мелкие, я уже не говорю про крупные, неприятности. К нему регулярно пристает компания школьных идиотов – любителей поиздеваться над всеми. У него есть школьная подруга, с которой весело проводить время, странноватый и немного сумасшедший тренер по плаванию, который на досуге разделяет его увлечение музыкой, и даже дает ему подработку, когда Коюки нужны деньги. В Beck достаточно затянутых сцен, но ведь они созданы для того, чтобы пойти налить себе кофе и стащить из холодильника чего-нибудь съестного, не так ли?

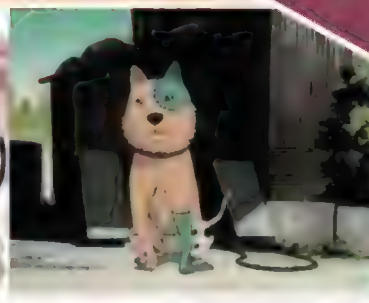
Главным достоинством этого сериала часто называют то, что он про музыку. А таких снято, как ни странно, довольно мало – можно пересчитать по пальцам одной руки. Здесь же раскрывается весь путь – от начинающего гитариста Коюки проходит путь до группы, которая медленно, но уверенно прокладывает себе путь к славе. И это, конечно, дается не просто: мозоли на паль-

цах, борьба с неуверенностью в собственных силах, страх перед сценой и выступлениями, нарекания от учителей в духе «ты никогда не станешь певцом, ведь никто из моих учеников не стал», разногласия с участниками группы – все это те испытания, которые надо выдержать с достоинством и которые делают из неуверенного подростка весьма уверенного в себе человека. Рюске – фронтмен группы и идеологический вдохновитель, можно сказать, полная противоположность Коюки, флегматичный и всегда спокойный; имея за плечами большой жизненный и музыкальный опыт, он становится жестким и настойчивым, когда дело касается музыки. Главная цель его жизни – создать лучшую группу. При выборе названия взгляд пал на странную собаку, которую когда-то давно Рюске украл у одного мафиози и которая напоминает небольшое творение Франкенштейна, сшитое из разных кусочков шкурки, ее зовут Beck.

Музыки в сериале не просто много, а очень много: это и народные фестивали, в которых периодически выступает Коюки, и старые записи британского рока, которыми его потчует тренер Сайто, и нескончаемые репетиции группы Beck (играют рок, панк-рок), которую создал Рюске, и выступления в клубах, и концерты культовых коллективов...

Многие японские группы приняли участие в создании сериала: Pillows, Unscandal, Husking Bee. Музыка группы Beck исполняет Турphoon24, а за первого солиста Чибу поет Tatsuzo. Персонажи играют на





культовых гитарах: Коюки – на Fender Telecaster, Рюсuke – какое-то время играл на Gibson Les Paul Custom, Тайра – на Musicman Stingray 4.

Многие анимешники после просмотра очередной серии отмечают желание выйти на балкон и проорать какую-нибудь песню, у некоторых возникает желание снять со шкафа пылящуюся несколько лет гитару и побренькать, кто-то звонит друзьям с предложением вновь собраться и поиграть вместе музыку; не поверите, но даже те, у кого нет слуха, как минимум скачивают OST сериала, дабы просто послушать песни лишний раз. Многие признаются, что именно этот сериал заставил их наконец-то разобраться, что такое рок и с чем его едят.

Есть в Векс и любовная линия; она изредка то появляется на поверхности этого му-

зыкального бурлящего моря, то снова пропадает в никуда. Махо – младшая сестра Рюски, слегка задиристая англоговорящая девушка, начинающая модель, тоже часто поет на сцене. Она, как мне кажется, часто водит Коюки за нос – то отталкивая его своими поступками, то снова привлекая. Он же, как мы заметили вначале, скромный и застенчивый парень, поэтому духу сделать первый шаг у него точно не хватает, что и тормозит весь процесс отношений. С другой стороны, есть веселая и простая школьная подруга Идзуми, которая первой знакомит его с творчеством группы Dying Breed, по которой фанатеет большая часть героев сериала и постоянно ее обсуждает. В общем, тяжело будет Коюки сделать выбор, да создатели сериала не очень то и заставляют его это делать.

По времени сериал охватывает несколько лет жизни героев, и зритель имеет полную возможность пройти вместе с ними весь путь, включая сомнения, самокопания, преодоление собственной робости, стремление к своей цели всеми способами, и всего, что с этим связано. Каждый из участников группы – яркий персонаж, со своими целями, работой, стремлениями и конечно свойственной молодости – жаждой жизни. Концовка сериала выглядит немного сконканной и неоконченной, поэтому кому захочется продолжения – читайте оригинальную мангу Такахио Сакуиси, в ней 33 тома (издавалась с 2000 года), события поданы более детально, и вы найдете еще больше духа «свободы», чем в сериале.

Happynews

Орельчикова
Наталья

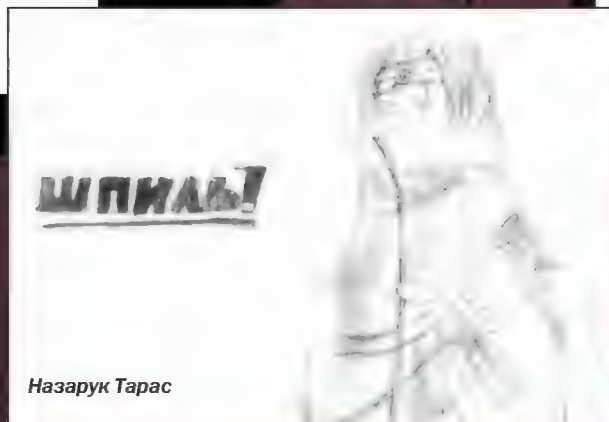


Рябоконт Вова



ШПИЛЬ!

Назарук Тарас



Привет редакция уважаемая!

Пишу, пишу и пишу, а оно оказывается что?! Не на тот адрес пишу, вот наверно почему моих рисунков нет. Да. Может и к лучшему, но я все равно буду писать пока кто-то из вашего коллектива меня заметит и все-таки поставит в конкурс мои рисуночки. Тут такой вопрос. А что будет с рисунками, которые приходили на адрес: г. Киев, ул. Фрунзе 40??

Ваша
ШПИЛЯ!



P.S. Alisa пусть не обижается ни на кого, я ему рисунок нарисовала. Как мне кажется он тоже такой сильный и мужественный, а еще очень умный, добрый и веселый. Ну конечно же и все остальные просто супер.

А почему именно Alisa?

Ну ладно замечательные мои, всем большой привет от моего компа с синими лампочками, а еще один от второго «доходяги», он просил чтобы: Вы посоветовали ему что-то под его требования и желательнее не «online», а местного пользования в стиле аниме или чет еще доброго и веселого. Требования: Celeron D 256.4 mhz... ой кароче говоря я забыла но очень слабый почти.

P.S.2 А, у Вас экскурсии по редакции проводятся, а то оч интересно как будет выглядеть фильм «Ночь в редакции Шпиля» ☺ (вернее, «День»☺)

Всем до свидания☺!

Ваша читательница Людмила

Жалко, потому что письма, которые шли на тот адрес, попали в дыру в пространстве-времени и к нам таки не дошли. И никогда не дойдут...

Долго втыкали на слишком уж краткие системные требования, толком ничего не сообразили. Но в любом случае, старых игр, в которые стоит играть – великое множество, так что простор большой – тот же Манки Айленд, который обновили, тот же Ларри, второй Квейк☺

Экскурсии – это зачетно ☺. Жаль только, что фильм был бы не масштабным: 15 квадратных метров – это вам не в FUEL гонять ☺.

Привет журнал Шпиль!
и всем всем

Ви неперестоёте нас радовать – нас это кто одной крови.

Я узнал от вас што в конце лета выйдет S.T.A.L.K.E.R. «Зов Припяти» и я жду етой игрушки снетерпением и думаю што он обравдает мои надежды и я думаю што ви не забудете про постер S.T.A.L.K.E.R.:).

Благодарю вас за то што ви есть

Без вас жизнь просто зависнет ☺, и взнак благодарности я вам напишу песню.

Пилает солнце за окном
А в комнате – очаг
Я вспоминаю обылом,
О Светлых летних днях,

Которие навек ушли,
Как те цветы в полях,
Что летом весело цвели,
А осенью их прах

Развеивали ветерки
Над палюю листвою,
И паутинки стерегли
Ее шуршащий слой...

О жизни думаю былой
И о цветенье лет,
Когда очередной зимой
Снега засиплят След

Моих пожизненных забот
И прерванных затей,
А мир ворота распахнет
Для будущих людей.
Я вспоминаю о билеом,
Но Сердцем – у дверей,
С надеждой встретить
за углом Вернувшихся друзей.

Zveroboy

Редакция рыдает и просит автора не заходить за угол, особенно, в темное время суток – это бывает опасно, там не только друзья водятся, но и монстры из-под кровати.

А «Зов Припяти» и сами ждем с нетерпением – кто потирает ручки, кто изучает молитвы за упокой, в зависимости от веры в серийное производство игрушек.

Мальгина Татьяна

ШПИЛЬ! ЭТО...



→ Привет редакция Шпиль!

Я купил этот журнал первый раз, и мне он очень понравился, и теперь не пропущу не одного номера.

Передаю привет всей редакции и читателям этого журнала.

А вот еще присылаю рисунок, думаю он попадет на страницы вашего журнала. Пока! Евгений



← Ловим на слове, будем следить, уже выслали робота-разведчика, так что теперь не отвертись ☺.

→ Здравствуйте редакторы моего любимого журнала! Мне 13 лет. Зовут Саша. Я пишу вам первый раз потому, что все предыдущие письма каким-то странным образом не дошли к вам! ☹

Так вот; я уже великий игрок. Покупаю все журналы с самого первого выпуска. Надеюсь кризис на вас не повлиял. У меня фантазия для Шпиля так и прёт. Дайте мне e-mail вашего глав.реда, чтобы мы с ним советовались насчет статей.

Спасибо БАЛЬШОЕ! Поки-поки!

Саша o_o Fnatic

← Получить личное мыло главного редактора можно несколькими способами:

1. Захватить и попытаться аЦтоем одного из авторов журнала.
2. Взломать базу Пентагона и найти его там. Говорят, что именно оттуда растут ноги всеобщего спама, а то, что редактор получает спам – доподлинно известно.
3. Втереться редактору в доверие, прикинувшись голодным котенком, помурчать и быть принесенным в редакцию или домой... Хотя, зачем в таком случае его мыло нужно, не совсем понятно...
4. Ваш вариант ☺

→ Коничива, журнал «Шпиль»

Я хочу сказать вам:

Домо аригато, что вы есть! За то, что вы есть Надеюсь что на страницы журнала попадут и эти две картинки!!!

Онегай, напишите что-нибудь о Обливоне IV хочу знать больше, думаю эта игра заслуживает уважения. Респект всем геймерам от Ичимину Насай.

Говорю я это от лица Veop.ru и всех его кавайных обитателей!

Вилена



← ААААА! Няки отакуют!!!! Спасайся кто может!!!! *panic*

«Обливон» внимания заслуживает, ибо игрушка реально классная, только про старые игры мы сейчас не пишем. За сим лучше отправляться на форум – там и расскажут, и покажут. Хотя, вполне возможно, что мы таки возродим рубрику «Великие древние», но пока что это наш секрет ☺.

Игроскоп

Журнал «Шпиль!» совместно с компанией «AirTies», производителем беспроводного оборудования для домашних пользователей, возобновляет традиционный конкурс «Игроскоп». Среди приславших правильные ответы будут разыграны три призовых места. За первое – 4-портовый беспроводной маршрутизатор AirTies Air 4240, второе – 4-портовый беспроводной ADSL2+ роутер AirTies Air 5050, и третий приз – беспроводной USB адаптер AirTies WUS-201.



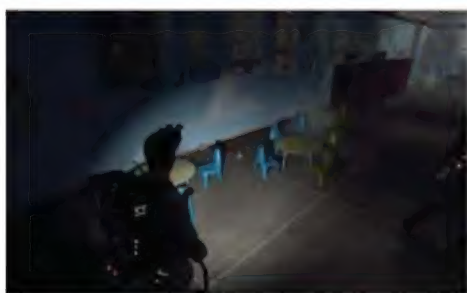
AirTies Air 4240



AirTies Air 5050



AirTies WUS-201



1. Ghostbusters: В каком здании находится эта комната?



4. Quake Live: Имя бота?



5. Divine Divinity: Сколько очков опыта необходимо для перехода персонажа на 15 уровень?

Ну что, расслабились за четыре месяца без наших каверзных заданий? Не беспокойтесь, в этот раз мы злобствовать не будем, а проведем относительно простой конкурс по играм этого номера. Итак, вот наши вопросы:



2. Overlord II: Сколько миньонов нужно, чтобы вкрутить лампочку?



3. Street Fighter IV: Как зовут персонажа?

Ну что, впечатлило вастворение Татьяны Мальгиной? Нас тоже. В общем, мы сильно прониклись этим комиксом и общим совещанием решили, что «инициатива наказуема». Поэтому в качестве поощрения вручаем Татьяне беспроводной USB-адаптер AirTies WUS-300.

По результатам конкурса Фанарт, проводимого совместно с магазином AnimeUA.net, первое

место в Фанарте и фигурку из серии Онимуша получает Копитко А.В. из Киева за рисунок по Death Note. Дополнительные призы – аниме-блокноты получают Вилена Петрова из Кривого Рога и Вероника Орельчикова из Евпатории. Если не выиграли – не расстраивайтесь. Присылайте новые работы и участвуйте в новых турах Фанарта.

Игроскоп

1.
2.
3.
4.
5.



* Ф. И. О. _____
* Адрес отправителя (город, район, обл., почтовый индекс) _____

Контактный телефон _____

E-mail _____ ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



НА НАШЕМ ДИСКЕ!



ИГРЫ

Демоверсии

FUEL
Trine
Ice Age 3
P.U.R.E.
Evochron Legends
Peggle WoW
Ao Suguri
Suguri

Полные версии

The Elder Scrolls II: Daggerfall
Warzone 2100
Glest
FreeCol
Rumble Fighter

Shareware

Любимый рестораник
Бильярд
Римская империя
Секрет фараона
Между мирами
Королевство фей 2

ПАТЧИ

Fallout 1 HR patch
Fallout 2 HR patch
Fallout 3 1.6 (англ.)
Geo-political Simulator (англ.) 2.36
Red Alert 3 (англ.) 1.012

The Sims 3 1.2.7
Spore v1.04
Stalker Clear Sky (рус.) 1.0006
The Witcher 1.5
Trine 1.02
UT3 v2.0 (рус.)
ARMA2 v1_02.58134
PCM2009 v1.0.3.3
Лаборатория существ Spore v2.01

ВИДЕО

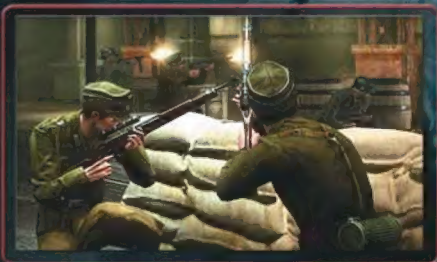
Assassins Creed: Bloodline
Batman Arkham Asylum
Assassins Creed 2
Alpha Protocol
Dantes Inferno
DiRT2
Mini Ninjas
Section 8
Mafall
NFS Shift
Tales Of Monkey Island
The Sims 3
Rumble Fighter
и другие

ПРОГРАММЫ

Firefox 3.5.1
7z 4.65
Abiword 2.6.8
Blender 2.49

БОНУС

Обои, скринсейверы, музыка



ВЕРЕСЕНЬ 2009



PLAYSTATION 3



ACTIVISION

activision.com

© 2009 Id Software, Inc. Усі права збережені. Виробництво і розповсюдження за ліцензією компанії Activision Publishing, Inc. Wolfenstein™ є товарним знаком та ID® є зареєстрованим товарним знаком Id Software, Inc. на території Сполучених Штатів і ряду інших країн. Activision є зареєстрованим товарним знаком Activision Publishing, Inc. Усі права збережені. "id" і "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, логотип "Xbox" Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE і логотип Xbox є товарними знаками групи компанії Майкрософт. "Games for Windows" і логотип логотип "Xbox" Windows Vista використовуються за ліцензією Майкрософт. Усі інші знаки та торгові марки є власністю їх власників. Усі права збережені.
Виробництво в Україні – ДП "Еврософтпрот". Розповсюджувач на території України – ТОВ "ІС Мультимедіа Україна"